VERSCHIJNT 6x PER JAAR
SEPTEMBER/OKTOBER 1993
FL. 7,95 / Bfr. 155

SOFTWARE GIDS

ADVENTURES, STRATEGIE-, ARCADE- en SIMULATIESPELLEN.

PC/AMIGA/ATARI-ST/CD-I

NR. 21



OPMARS CD-ROM:

BUILD & RACE MOTOR STARS, ECO QUEST, JUTLAND, GAMES MASTER 2nd EDITION, INDIANA JONES FATE OF ATLANTIS, KING'S QUEST 6, KLOTSKI, RINGWORLD, ERIC THE UNREADY, LEGEND OF KYRANDIA, MANIAC MANSION 2: DAY OF THE TENTACLE, SHERLOCK HOLMES 3, WACKY FUNSTERS, WORLD VISION.
CD-ROM 'VERSNELLERS':
CD SPEEDWAY, LIGHTNING CD.

CD-I: DEFENDER OF THE CROWN, ESCAPE FROM CYBER CITY, INCA, INTERNATIONAL TENNIS OPEN, PALM SPRINGS OPEN, VIDEO SPEEDWAY.
HARDWARE: MUIS EN TRACKBALL.

BETRAYAL AT KRONDOR, BLUE FORCE, FLASHBACK, SYNDICATE, MANIAC MANSION 2, PIRATES GOLD, PRINCE OF PERSIA 2, BLADE OF DESTINY, TORNADO.
EIGHT BALL DELUXE: SCHITTERENDE FLIPPERKAST SIMULATOR.

PC
AMIGA
ATARI-ST
CD-I

SOFTWARE GIDS

Software Gids nr. 21 september/oktober 1993
Nummer 22 verschijnt begin november 1993

COLOFON

De Software Gids is een uitgave van:
Uitgeverij Herps,
Postbus 516,
8200 AM LELYSTAD.
TEL: 03200-47218
(werkdagen tussen 10.00 en 17.00 uur)
FAX: 03200-47221

De Software Gids verschijnt 2-maandelijks. Een abonnement kan op elk moment ingaan en loopt tot het einde van de jaargang.

Voor de verlenging van het abonnement ontvangt u een acceptgirokaart.
Betalingen: Postbank 5036011 t.n.v. Uitgeverij J.Herps, Postbus 516, 8200 AM LELYSTAD.
Of per girobetaalkaart/eurocheque.
België: Generale Bank te Hasselt,
rek. nr. 235-0430464-87 t.n.v. J.Herps, Lelystad.

Hoofdredaktie:
Alfred Debels
Postbus 516
8200 AM LELYSTAD
Tel. 03200-47218

Aan dit nummer werkten o.a. mee:
Jocelyn.
Douwe Bergsma.
Frank Buurman.
Arjan Dasselaar.
Martijn van Gessel.
Bas Janssen.
Henk Riemersma.
Erik Sonnega.
Iwan en Rik Luiten.
Stijn v.d. Hoogen.
Martijn van Glabbeek.

Commerciële advertenties,
inl.abonnementen e.d.:
José Herps
Tel. 03200-47218

Verspreider Nederland:
BETAPRESS, Gilze.

ISSN 0926-0501

INHOUD

PC

CD-ROM

AMIGA

ATARI-ST

CD-I

TIPS, OPLOSSINGEN EN KAARTEN

BOEKEN

VOORWOORD

België is Europa geworden.

Onze zuiderburen hebben tot 1 juli j.l. kunnen profiteren van portokosten, die binnen de Benelux gelijk waren aan de kosten in Nederland. Sinds 1 juli is België echter een 'gewoon' Europees land geworden en zijn de tarieven voor periodieken gelijk getrokken met die van andere Europese landen. Voor onze bladen, die we naar onze Belgische abonnees versturen, betalen we niet langer het oude 'Benelux tarief' van 53 ct. maar het Europese bedrag van maar liefst FL. 3,35. Per jaar komt dit neer op een prijsverhoging van bijna FL. 17,= en het zal duidelijk zijn, dat we de abonnementsprijs voor de Belgen drastisch moeten verhogen tot het Europese niveau van FL. 60,= (Bfr. 1140,-, of Bfr. 190,= per nummer) dat we al voor andere landen berekenden. Het is nu dus voordeliger om losse nummers in de (Nederlandse) winkel te kopen dan een abonnement te nemen.

AMIGA

In het vorige blad meldden we het stoppen van Sierra met het maken van software voor de Amiga, maar in het laatste persbericht zien we dat dit inmiddels weer achterhaald is. Binnenkort verschijnt King's Quest 6 van dit softwarehuis, maar dan wel alleen voor de Amiga 1200. Voorlopig is dit de enige aangekondigde titel voor deze nieuwe machine, dus waarschijnlijk kijkt ook dit softwarehuis eerst de kat uit de boom en wacht het op de verkoopresultaten.
Het hele verhaal in nr. 20 had betrekking op enkele softwarehuizen, op kostbare conversies en op een deel van de import. Software voor de Amiga blijft leverbaar maar in iets mindere mate dan vroeger het geval was. In de ons omringende landen is het kopieer-probleem wat minder en wie zoekt in Duitsland of Engeland zal daar snel adressen vinden waar een overvloed aan Amiga software leverbaar is, al zul je ook daar geen titels vinden van de softwarehuizen, die geheel gestopt zijn met spellen voor de Amiga.
Hiermee hoop ik dan de schrik weggenomen te hebben bij ex-MSX bezitters die hoopten nu met hun Amiga goed te zitten waar het om de software gaat. Je zit dus prima, maar iets minder comfortabel dan de MS-DOS bezitters, al is het best mogelijk dat over 1 à 2 jaar de markt zich weer richt op een ander systeem dan nog meer geld oplevert. En laten we eerlijk zijn, veel top-produkten komen binnenkort uit voor CD-ROM, CD-I, MEGA-CD en 3DO (als het maar CD is en zolang het dupliceren maar duurder is dan het aanschaffen van het origineel) dus vragen veel andere computer- of consolebezitters zich af of ze nu weer een investering moeten doen of gewoon tevreden moeten zijn met wat ze hebben.

ATARI-ST

De Atari-ST bezitter heeft het wat moeilijker, want voor deze computer is in Nederland nog maar heel weinig spelsoftware leverbaar. Dit ligt niet alleen aan het illegale circuit, maar komt gewoon omdat deze computer in Nederland niet zo sterk vertegenwoordigd is. In Duitsland en vooral Engeland is deze computer veel populairder, dus ook bezitters van deze machine kunnen in die landen veel titels vinden, al blijft het aanbod voor deze Atari wel minder dan voor de Amiga.

OPMARS CD-ROM

De opmars van de CD-ROM -maar ook van andere systemen die opgebouwd zijn rond de CD als informatiedrager- is nu echt goed op gang gekomen. In dit blad is al te zien dat veel bekende titels nu op schijf gezet zijn. Veel van deze CD-ROM's bevatten 'enhanced' versies van de spellen (voorzien van extra animaties, spraak, muziek etc.). Eind van dit jaar en zeker begin volgend jaar zullen vele titels eerst op CD-ROM verschijnen en sommige softwarehuizen brengen programma's alleen op CD-ROM uit. Wel is van diverse kanten aangekondigd dat van een aantal titels wel 'stripped' versies op diskette worden uitgebracht. Op deze diskettes zullen spraak, animaties en muziek voor een deel weggelaten worden tot een redelijke hoeveelheid megabytes overblijft om het spel vanaf harddisk te kunnen spelen.
Zoals boven al gezegd bij software voor de Amiga: CD-ROM is voorlopig het ideale medium voor de software. Zolang een betaalbare CD-ROM drive, die ook CD's beschrijft en de daarbij behorende schijfjes nog niet leverbaar is, is dit *de* manier om (spel)software aan de man te brengen voor een redelijke prijs en toch met een flinke omzet en dito winst. In dit nummer kun je al lezen dat CD-ROM's in veel gevallen goedkoper zijn dan diskettenversies en toch MEER informatie bevatten; soms zelfs veel meer!

Alfred.

NABESTELLEN OUDE NUMMERS SOFTWARE GIDS:

SOFTWARE GIDS NR. 12

SILENT SERVICE 2 update, THE FIRST SAMURAI, PEGASUS, DE TAS, FINAL FIGHT, ALIEN BREED, BARBARIAN 2, LEANDER, TERMINATOR 2, SUPER SPACE INVADERS, HEIMDALL, POPULOUS 2, SIMANT, ELVIRA 2, ELVIRA THE ARCADE GAME, MONKEY ISLAND 2, EYE OF THE BEHOLDER 2, LAFFER UTILITIES, FALCON 3.0, DUSK OF THE GODS, CIVILIZATION, CONAN THE CIMMERIAN, CASTLE OF DR. BRAIN, CONQUEST OF THE LONGBOW, STRIKE 2, BUCK ROGERS 2, TUNNELS & TROLLS, SUPER TETRIS.
Oplossingen: MONKEY ISLAND 2, MIGHT & MAGIC 3: items and maps, HEART OF CHINA, CONQUEST OF THE LONGBOW, TOWER OF GAZZEL.
Verder: pokes, tips, update en budget software voor Amiga en PC en de THUNDERBOARD geluidskaart voor PC.

SOFTWARE GIDS NR. 13

STACKER 2.0 (HARD)DISK UTILITY, BATTLE ISLE, HARE RAISING HAVOC, SUPER SPACE INVADERS, BATTLETECH 2, THE MAGNETIC SCROLLS COLLECTION, FLOOR 13, PITFIGHTER, MAGIC POCKETS, PAPERBOY 2, HEADLINE HARRY AND THE GREAT PAPERRACE, BIRDS OF PREY, THE LOST ADMIRAL, THE PERFECT GENERAL, SHUTTLE, EUROPEAN SPACE SIMULATION, SANDS OF FIRE, WAR ACROSS EUROPE, TWILIGHT 2000, FAERY TALE ADVENTURES 1, REALMS, MARTIAN MEMORANDUM, ECO QUEST 1, FORMULA 1 GRAND PRIX, STARTREK 25TH ANNIVERSARY, ADVANCED GALACTIC EMPIRE, OBITUS, SAILSIMULATOR 1.3, L'EMPEREUR NAPOLEON, HARPOON 1.2.1 + BATTLE SETS, EGGERLAND 3, 10 GREAT GAMES, HERO QUEST, WILD WEST WORLD, ADVANTAGE TENNIS, HARLEQUIN, KNIGHTMARE, QUIK & SILVA.
TIPS en OPLOSSINGEN: ECO QUEST 1, EYE OF THE BEHOLDER 2.
HARDWARE: AMIGA SOUND ENHANCER.

SOFTWARE GIDS NR. 14

EXTRA BIJLAGE PC MULTIMEDIA:
SOUNDBLASTER-PRO GELUIDSKAART, SOUNDBLASTER CD-ROM SPELER. PREVIEW ADLIB EN PRO-AUDIO SPECTRUM GELUIDSKAARTEN. (SPEL)SOFTWARE OP CD-ROM: 18 PROGRAMMA'S BEKEKEN EN BELUISTERD. O.a. CARMEN SANDIEGO, COLLECTOR'S EDITION, EUROPEAN SPACE SIMULATION, HOT ON CD, INFOCOM COLLECTION, JONES IN THE FAST LANE, KING'S QUEST 5, MICROPROSE COLLECTION, SHAREWARE GAMES, SHERLOCK HOLMES, SOFTWARE TOOLWORKS, STELLAR 7, THE HOUND OF THE BASKERVILLES, ULTIMA 6, WING COMMANDER, WONDERLAND, ZORK.

A-320 AIRBUS, LEATHER GODDESSES OF PHOBOS 2, FIGHTER COMMAND, SPECIAL FORCES, THE ANCIENT ART OF WAR AT SEA, WHERE IN THE U.S.A. IS CARMEN SANDIEGO?, VIDEO POKER, HYPER SPEED, WING COMMANDER DELUXE EDITION, ULTIMA 4+5+6, QUEST AND GLORY, LEGEND, ULTIMA UNDERWORLD, ULTIMA 7, TREASURES OF THE SAVAGE FRONTIER, MIDWINTER 2, PLANET'S EDGE, FASCINATION, SEA ROGUE, DUNE, EPIC, STORM MASTER, JETSONS, ANOTHER WORLD, MAUPITI ISLAND, SHADOWLANDS, PACIFIC ISLANDS, HEIMDALL, PATTON STRIKES BACK, SAMURAI, THE WAY OF THE WARRIOR, TEENAGE MUTANT HERO TURTLES, HOT RUBBER, TITUS THE FOX, D/GENERATION, PINBALL DREAMS, ARMOUR GEDDON, ORK, DYNA BLASTER, PROJECT X, APIDYA 2, LEGEND, HUGO 1 en 2 OPLOSSINGEN EN KAARTEN: EYE OF THE BEHOLDER 2, CRUISE FOR A CORPSE, LES MANLEY LOST IN L.A., SPACE ACE 2, ELVIRA 2, MIXED UP FAIRY TALES, SPACE QUEST 1, MANIAC MANSION.

SOFTWARE GIDS NUMMER 15

NEDERLANDSE VERSIES: ELVIRA 2, CHESS CHAMPION, HET GEHEIM VAN DELFT, LURE OF THE TEMPTRESS.
VERDER: WOLFENSTEIN 3D, THE COOL CROC TWINS, PROPHECY OF THE SHADOW, A-TRAIN, DARKSEED, HARDBALL 3, CARRIER STRIKE, CRISIS IN THE KREMLIN, CONFLICT: KOREA, ACES OF THE PACIFIC, S.W.O.T.L. DATADISKS: P-80, P-38, HE-162, SPOT, POWER HITS, POWERMONGER, BLACK CRYPT, RAMPART, STEEL EMPIRE, GOBLIIINS, ISHAR, INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS, ROLLING RONNY, THE DAGGER OF AMON RA (Laura Bow 2), THE SECRET ISLAND OF DR. QUANDARY, AIR BUCKS, GLOBAL EFFECT, THE MANAGER, GAZZA 2, THE HEROES OF THE 357TH, COVER GIRL POKER, SUPERSKI 2, DISCOVERY, THE LOST TREASURES OF INFOCOM, ADVANCED DIGIPLAYER V3.0, THE ROCKETEER, FREE D.C!, AQUAVENTURA, DOJO DAN, FIRE & ICE, BONANZA BROS., JAGUAR JX-220, MYTH, VIDEO KID, PARASOL STARS, ADAMS FAMILY, KILLERBALL, FANTASY PAK, THE DARK QUEEN OF KRYNN.
CD-ROM: NORTH POLAR EXPEDITION, CRYSTALIA, TOWN WITH NO NAME, MURDER MAKES STRANGE DEADFELLOWS, THE CASE OF THE CAUTIOUS CONDOR, MEGAFORTRESS/DAS BOOT/BLUE MAX COMBI CD.
TIPS, OPLOSSINGEN EN KAARTEN: COUNTDOWN: OPLOSSING, FASCINATION: OPLOSSING, SPACE QUEST 1: OPLOSSING OUDE VERSIE.
HARDWARE: SOUND BOOSTER GELUIDSKAART, MITSUMI CD-ROM KIT VOOR INBOUW, JOYSTICKS VOOR FLIGHTSIMULATORS, CDTV MULTIMEDIA COMPUTER.
CDTV: RAFFLES, BARNEY BEAR GOES CAMPING, CASINO GAMES, TOWN WITH NO NAME, CD-REMIX.

SOFTWARE GIDS NUMMER 16

THE DARK HALF, GREAT NAPOLEONIC BATTLES, FALCON 3.0 FIGHTING TIGER + 3.01 UPDATE, ASHES OF EMPIRE, THE TWO TOWERS (LORD OF THE RINGS 2), GRAND PRIX UNLIMITED, TETRIS CLASSIC, DEMON BLUE, CLIK CLAK, DUNGEON MASTER, GUY SPY, SUPAPLEX, SECOND FRONT, WESTERN FRONT, THE CARL LEWIS CHALLENGE, MANTIS, B-17 FLYING FORTRESS, CARRIERS AT WAR, SIEGE, ETERNAM, LINKS 386 PRO, THEATRE OF WAR, HOOK, NICK'S PICKS, PUSH OVER, GLOBAL CONQUEST, GATEWAY, DARKLANDS, QUEST FOR GLORY 1: UPDATE VGA VERSIE, QUEST FOR GLORY 3: PREVIEW, SPACE CRUSADE, HARPOON UPDATE, DESIGN YOUR OWN RAILROAD, F-117A STEALTH FIGHTER 2.0, RED BARON MISSION BUILDER, THE LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES, TOYOTA CELICA GT4 RALLY, NFL FOOTBALL, DAVID LEADBETTER'S GOLF, PREMIERE, WIZKID, ZOOL.
PC CD-ROM: JUKEBOX, PC GAME ROOM, LOOM, SECRET OF MONKEY ISLAND.
OPLOSSINGEN: RISE OF THE DRAGON, INDIANA JONES 4, MEANSTREETS, SPELLCASTING 201.
HARDWARE: PRO AUDIO SPECTRUM 16 EN AD LIB GOLD 1000 GELUIDSKAARTEN, THRUSTMASTER FLIGHTCONTROL & WEAPONCONTROL.

SOFTWARE GIDS NUMMER 17

ATAC, SCRABBLE (DELUXE EDITION) FOR WINDOWS, SPELLCASTING 301: SPRING BREAK, UTOPIA: THE CREATION OF A NATION, CAPTIVE, TANK, AIR COMMANDER, COMBAT CLASSICS, ELF, JIMMY WHITE'S 'WHIRLWIND' SNOOKER, GREAT NAVAL BATTLES, PLAN 9 FROM OUTER SPACE, THE SUMMONING, PALADIN 2, RISKY WOODS, STRATEGY MASTERS, LASER SQUAD, REX NEBULAR AND THE COSMIC GENDER BENDER, THE LEGEND OF KYRANDIA, KING'S QUEST 6, MIGHT & MAGIC 4: CLOUDS OF XEEN, AMAZON: GUARDIANS OF EDEN, COMANCHE: MAXIMUM OVERKILL, ALONE IN THE DARK, CRUSADERS OF THE DARK SAVANT (WIZARDRY 7), HOME ALONE 2, BUNNY BRICKS, WAX WORKS, ROBOCOP 3, MOONSTONE, CURSE OF ENCHANTIA, AN AMERICAN TAIL: FIEVEL GOES WEST, SUMMER CHALLENGE, HUMANS, INCA, GOBLIINS 2, WEEN, JOHNNY CASTAWAY: SCREENSAVER FOR WINDOWS, TAKE A BREAK: CROSSWORDS FOR WINDOWS, AIR-SUPPORT, LOTUS TURBO CHALLENGE 3, AQUATIC GAMES, SHADOW OF THE BEAST 3, PINBALL FANTASIES, VIKINGS, ROAD RASH.
NEO•GEO: KENNISMAKING MET DE HARDWARE, BLUE'S JOURNEY, SOCCER BRAWL, WORLD HEROES, MAGICIAN LORD.
TIPS, OPLOSSINGEN EN KAARTEN: WOLFENSTEIN 3-D: PLATTEGRONDEN, SPELTIPS VOOR GATEWAY, LAURA BOW 2: TIPS, CODES PUSHOVER.
HARDWARE: GEMINI JOYSTICK VOOR DE PC, JE MUIS IS JE WAPEN: 5 MUIZEN IN DE STRIJD.

SOFTWARE GIDS NUMMER 18

ACES OF THE PACIFIC WW2 1946 DATADISK, AIR WARRIOR/SVGA AIR WARRIOR, ANCIENT ART OF WAR IN THE SKIES, AV8B HARRIER ASSAULT, BAT 2, BILL'S TOMATO GAME, BUG BOMBER, CAMPAIGN, CAR AND DRIVER, CASTLES 2, CONQUEST OF JAPAN, CONTRAPTION, COOL WORLD, CRAZY CARS 3, DALEK ATTACK (DR. WHO), DRAGON'S LAIR 3: THE CURSE OF MORDREAD, DREADNOUGHTS + DATA-DISKETTES, DUNE 2, EURO SOCCER, F-15 STRIKE EAGLE 3, FORMULA ONE GRAND PRIX, FRONT PAGE SPORTS: FOOTBALL, HARRIER JUMP JET, INCREDIBLE MACHINE, INDIANA JONES FATE OF ATLANTIS ARCADE GAME, JET FIGHTER 2 SPECIAL EDITION, JOE & MAC CAVEMAN NINJA, KGB, LEGENDS OF VALOUR, LEMMINGS DOUBLE PACK, LOST TREASURES OF INFOCOM 2, MAGIC CANDLE 3, MARIO IS MISSING, NO SECOND PRIZE, PC-SIG GAMES CD-ROM, POOL, POWERHITS SCI/FI, ROBOSPORT, ROME AD92, SAMPLE PACK (DYNAMIX VERZAMELPAKKET), SHADOW PRESIDENT, SHERLOCK HOLMES CONSULTING DETECTIVE 2, SIEGE UPGRADE/DATADISK: DOGS OF WAR, SIMLIFE, SPACE QUEST 4 CD-ROM, SPELLJAMMER, STAR CONTROL 2, STAR LEGIONS, STREET FIGHTER 2, STUNT ISLAND, TASK FORCE 1942, TROLLS, UGH!, ULTIMA UNDERWORLD 2: LABYRINTH OF WORLDS, VALHALLA, WING COMMANDER, WOLFENSTEIN 3D: SPEAR OF DESTINY, WORDTRIS, WWF EUROPEAN RAMPART, ZYCONIX.
TIPS EN OPLOSSINGEN:
TIPS: MIGHT & MAGIC 3, ULTIMA 7, ADDAMS FAM. KING'S QUEST 6, LEGEND OF KYRANDIA: OPLOSSING. LEISURE SUIT LARRY 1 GEIN-LIJN.

SOFTWARE GIDS NUMMER 19

7th GUEST, A LINE IN THE SAND, AIRCRAFT COLLECTION VOOR MFS 4.0, AMBERSTAR, BATTLE CHESS 4000 SVGA, BILLY BAT'S EDUCATIEVE SOFTWARE, CAESAR, CREEPERS, D-DAY PREVIEW, DAUGHTER OF SERPENTS, DEATHSTAR ARCADE BATTLES CD-ROM, DICK TRACY, DREAM TEAM, EMPIRE DELUXE, ERIC THE UNREADY, FLY HARDER, HISTORYLINE 1914-1918, INCA CD-ROM, ISLAND & ICE, GUNSHIP 2000 DATADISK, LEGEND OF MYRA, LEMMINGS 2 THE TRIBES, LETHAL WEAPON, MICROSOFT ENTERTAINMENT PACK 1-4 FOR WINDOWS, PACIFIC WAR, PATRIOT, PINBALL MAGIC, RICK DANGEROUS 2, RINGWORLD, REACH FOR THE SKIES PREVIEW, ROMMEL, SHADOWORLDS, SLEEPWALKER, SNOOPY'S GAME CLUB, SPACE QUEST 5: THE NEXT MUTATION, SPACEWARD HO!, SUPER CAULDRON, TERMINATOR 2029, TRANSARCTICA, TRAPS 'N' TREASURES, TRISTAN PINBALL, ULTIMA 7, PART 2: SERPENT ISLE, V FOR VICTORY BATTLESET 1 D-DAY UTAH BEACH en BATTLESET 2 VELIKIYE LUKI, VEIL OF DARKNESS, WILLY BEAMISH CD-ROM, X-WING (STAR WARS), XENOBOTS.
Hardware: GRAVIS ULTRASOUND 16-BITS STEREO GELUIDSKAART, GRAVIS ADVANCED JOYSTICK, GRAVIS ANALOG PRO JOYSTICK, QUICKSHOT INTRUDER 5 JOYSTICK, VIRTUAL PILOT JOYSTICK.
Tips en oplossingen: CODES HUMANS, CODES INCREDIBLE MACHINE, DARKSEED, LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES, MEGAFORTRESS: FLIGHT OF THE OLD DOG, SPACE QUEST 5.

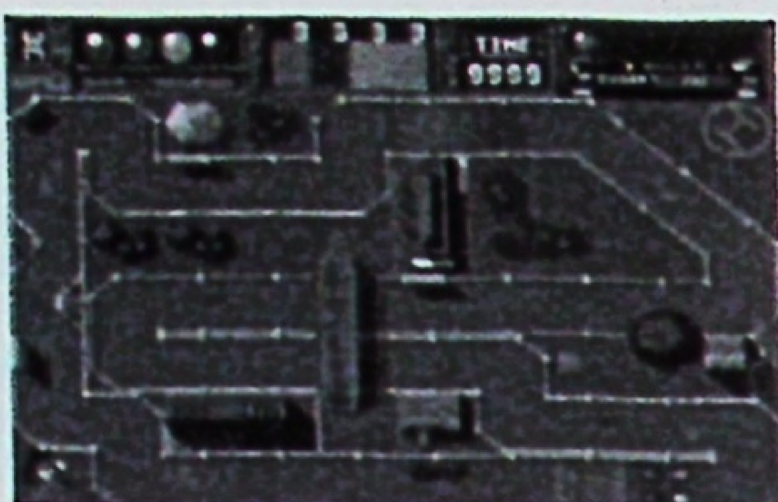
SOFTWARE GIDS NUMMER 20

7TH GUEST, A-TRAIN CONSTRUCTION SET, ACTION SPORT, ARCADE FRUIT MACHINE, BARON BALDRIC, BUZZ ALDRIN'S RACE INTO SPACE, CAPITALIST PIG, CHALLENGE OF THE FIVE REALMS, CHAOS ENGINE, COBRA MISSION, DAGGER OF AMON RA, DESERT STORM, DESERT STRIKE, DOGFIGHT, ECO QUEST 2, EL.FISH, EYE O/T BEHOLDER 3, FREDDY PHARKAS, GAME PACK 3, HANNIBAL, INSPECTEUR BANAAN, ISLAND OF DR. BRAIN, LEGACY, LIBERTY OR DEATH, NAM 1965-1975, MICHAEL JORDAN IN FLIGHT, MIGHT & MAGIC 5, MONOPOLY DE LUXE, NATIONAL LAMPOON CHESS MANIAC, NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP, OVERKILL, PC-SIG LIBRARY 11TH EDITION, PEPPER'S ADVENTURES IN TIME, POLICE QUEST VGA VERSIE, POWERHITS BATTLETECH, PREHISTORIK 2, PRINCE OF PERSIA, PROPHECY, PROTOSTAR, QUARKY & QUAYSOO'S TURBO SCIENCE, SHADOW OF THE COMET, SID MEIER TRIPLE PACK, SPECTRE, STRIKE COMMANDER, SYMANTEC GAME PACK, UNCHARTED WATERS, UNLIMITED ADVENTURES, V FOR VICTORY MARKET GARDEN, WAYNE GRETZKY HOCKEY 3, WOLFENSTEIN 3-D
CD-I:
HARDWARE: PHILIPS CDI-220, ALIEN GATE, BATTLESHIP, CARICATURE, DARK CASTLE, LASER LORDS, LORDS OF THE RISING SUN, MYSTIC MIDWAY, PINBALL, SECRETS OF TATJANA, TETRIS
TIPS, OPLOSSINGEN:
OPLOSSING ALTERED DESTINY, OPLOSSING ECO QUEST 2

OUDE NUMMERS ZIJN TE BESTELLEN DOOR OVERMAKING VAN FL. 7,95 PER EXEMPLAAR OP POSTBANKNUMMER 5036011 t.n.v. J.HERPS TE LELYSTAD.
VOOR BELGIE: Bfr. 155,= OP BANKREKENINGNUMMER 235-0430464-87 BIJ DE GENERALE BANK TE HASSELT t.n.v. J.HERPS, POSTBUS 516, 8200 AM LELYSTAD.

LET OP! BIJ BESTELLING VAN 2 NUMMERS OF MEER IS DE PRIJS PER STUK FL.7,= (BF 140,=), DUS: 2 NRS. FL.14,= (BF 280); 3 NRS. FL.21,= (BF 420) ETC.





CARNAGE

Softwarehuis: Zeppelin Games.
PC & compatibles, EGA, VGA, 16 kleuren.
Keyboard/joystick.
Aantal spelers: 1 of 2.
Diskettes: 3.5".
PC-speaker, AdLib, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 39,95
Ook uitgebracht voor Amiga en Atari-ST

CARNAGE is een autorace-spel dat geen hoge eisen stelt aan de configuratie, al loopt het op een XT niet echt lekker vlot. Aan de speler(s) worden wel hoge eisen gesteld, want het is een behendigheidsspel waar het meer om slalomrijden gaat dan om echt racen. Je kijkt van bovenaf neer op het veld waar je enkele autootjes ziet. D.m.v. het toetsenbord of een joystick moet je deze autootjes tussen de obstakels door laveren, waarbij je er rekening mee moet houden, dat zowel jij als je tegenstanders mijnen kunnen laten vallen om de auto's te hinderen. Zit je op een gunstige plaats in de race, dan kun je ook nog gebruik maken van een 'nitro burst' om je karretje eventjes wat turbogeweld te geven om de voorsprong te vergroten.

Het spel is heel aardig en verveelt niet gauw, want er zijn maar liefst 16 circuits. Beeld en geluid zijn heel redelijk, dus voor 4 tientjes haal je een leuk spelletje in huis. Er kan zowel van de harddisk als van de diskette gespeeld worden. 2 Spelers spelen tegelijkertijd, maar gelukkig kan het gebruik van een joystick met het toetsenbord gecombineerd worden, zodat je elkaar niet al teveel in de weg zit voor het scherm.

BEELD:	6
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	7
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	7

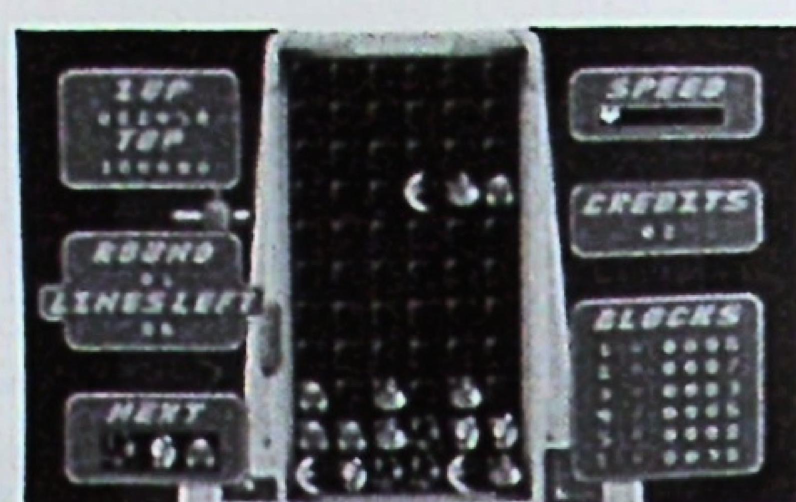
Beschikbaar gesteld door Homesoft.



STACK UP

Softwarehuis: Zeppelin Games.
PC & compatibles, CGA?, EGA, VGA.
Keyboard/joystick.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5".
PC-speaker, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 39,95
Ook uitgebracht voor Amiga en Atari-ST

Op de doos staat CGA vermeld, maar in het keuzemenu komt deze grafische mogelijkheid niet voor! STACK UP is een TETRIS-variant, waarbij nu eens geen blokjes gebruikt worden, maar groepen van 3 bewegende symbolen. Deze



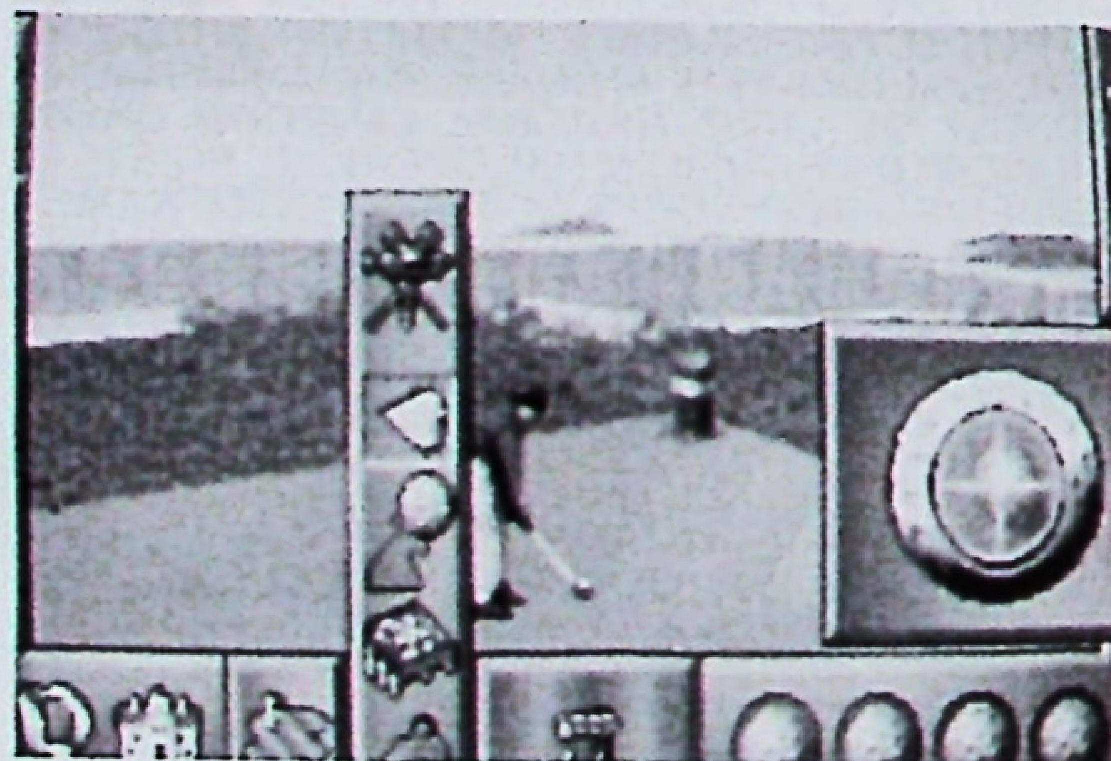
symbolen kunnen niet gekanteld worden, maar hun plaats in de rij kan wel veranderd worden. Beneden moet je zorgen voor een horizontale, vertikale of diagonale rij van 3 of meer gelijke symbolen om ze te kunnen laten verdwijnen om het hokje vrij te maken voor de volgende serie. Tijdens het spel wordt de moeilijkheidsgraad langzaam opgebouwd.
Het spel is erg leuk en wordt vergezeld van prettige muziek en leuke geluidseffekten. Voor de prijs een heel aardig spel, dat geen hoge eisen stelt aan de computer. Heb je een beetje geduld, dan is het op een XT ook nog best te spelen.

BEELD:	6
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	7
DOCUMENTATIE:	6
PRIJS:	7

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

INTERNATIONAL OPEN GOLF CHAMPIONSHIP

Softwarehuis: Ocean.
AT & compatibles, min. 80286 16Mhz., min. 640Kb., DOS 5.0 of hoger, VGA, harddisk.
Keyboard/muis.
Aantal spelers: 1-4.
Diskettes: 3.5"HD.
PC-speaker, AdLib, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 99,=
Ook uitgebracht voor Amiga.



De golfliefhebber met een potige computer zal inmiddels LINKS GOLF of de PRO-versie hiervan al hebben en hij/zij hoeft voorlopig niet uit te kijken naar een ander golfprogramma, want deze zijn allemaal ergens wel minder. Of grafisch halen ze het niet bij LINKS of ze hebben minder spel-/simulatiemogelijkheden. INT. OPEN is dan ook alleen maar aardig als je geen high-end computer hebt, al is de opgegeven minimum configuratie wel erg optimistisch. 25Mhz. is beter en ideaal is een 33Mhz. machine.

Grafisch is het spel wat magertjes, omdat de beelden iets 'blokkerig' zijn. Het lijkt net of je tegen een EGA scherm zit te kijken, maar het is toch echt VGA. Op een 33Mhz. machine krijg je een uitstekende scrolling, op langzamere machines wordt het allemaal wat schokkerig, maar dit is verder niet van invloed op de rest van het spel.
Het spel is zondermeer goed. Er is keuze uit vrijwel alle mogelijke clubs en er kan op diverse manieren geslagen worden. Dit alles wordt bestuurd door ikonen en gezien de vele instelmogelijkheden moet je de ikonen wel even leren met behulp van de handleiding. Bij het spel zit aardige muziek en krijg je wat geluidseffekten. Tijdens het spelen kun je nog kiezen uit 4 verschillende views, dus je hoeft niet persé tegen de rug van de speler aan te kijken.

Wat spel betreft zit het programma goed in elkaar, maar er zijn gewoon betere golfspellen; zeker als het om spelmogelijkheden, banen en grafieken gaat. Wie een AT heeft (liefst met 25Mhz. klok) haalt met dit spel een heel redelijk programma in huis, dat als simulatie zeker niet misstaat, al ontbreken bijvoorbeeld weersinvloeden en enkele andere spelelementen. Maar ja, als dat allemaal op een AT mogelijk was, hadden de concurrenten vast niet zulke

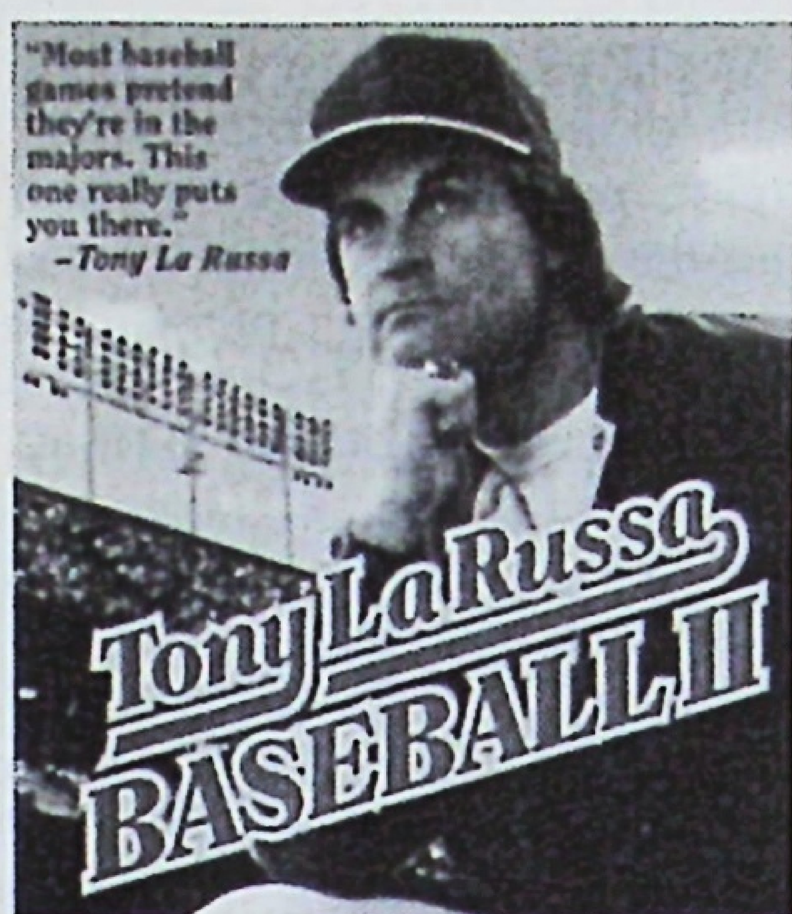


hoge eisen aan de hardware gesteld.

De documentatie is netjes verzorgd: een handleiding, een installatiegidsje en een apart boekje voor de Amiga. De boekjes zijn nogal dik, omdat ze in 4 talen zijn uitgevoerd.

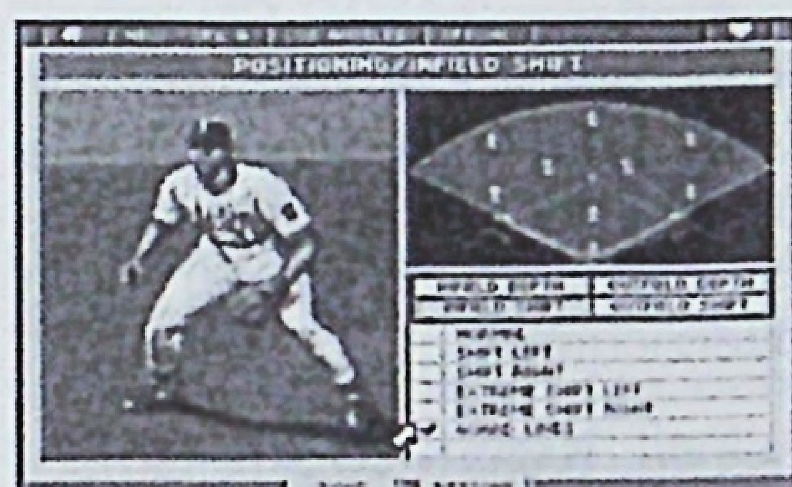
BEELD:	6
GELUID:	6
SPELKWALITEIT:	7
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	7

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

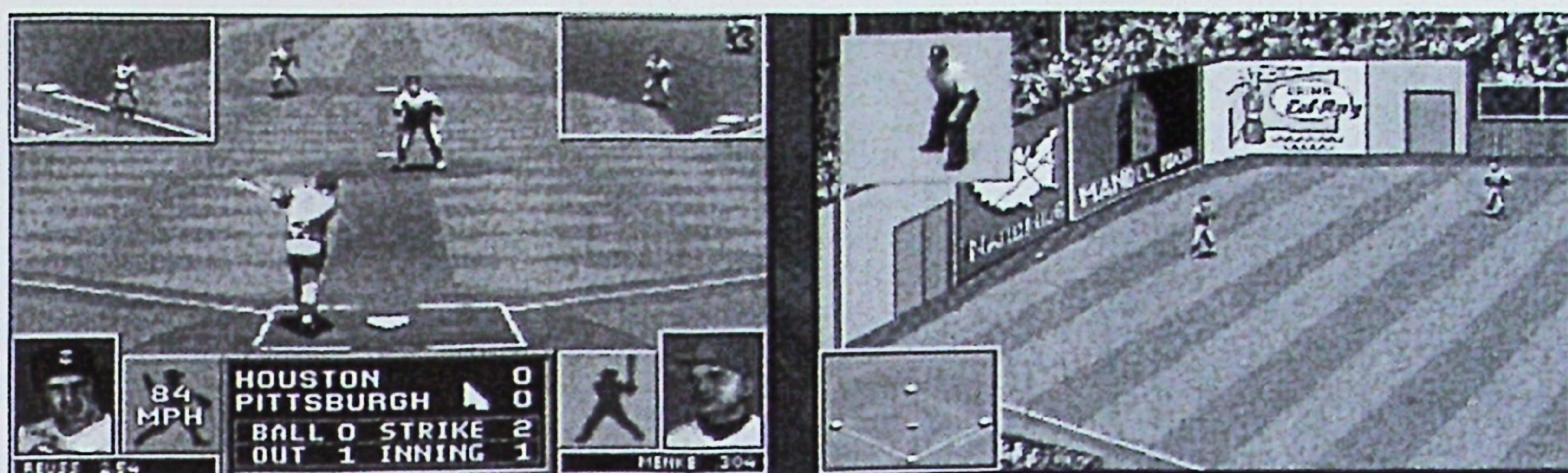


Tony La Russa
BASEBALL 2

Softwarehuis: S.S.I.
PC/AT min. 386/25 met 1Mb. ram, DOS 5.0 of hoger, VGA kleurenkaart.
Aantal spelers: 1 of 2.
Muis, keyboard, joystick.
Diskettes: 3.5"HD.
Soundblaster, Pro Audio Spectrum, Adlib, Roland.
Richtprijs: FL. 119,=



Met een paar zweetdruppels op m'n gezicht stond ik klaar om de bal een mep te geven, die hopelijk ver genoeg zou komen om een Homerun binnen te halen. Er stonden drie collega's bij de honken. Alles hing nu van mij af. Zouden we het redden? De punten hadden we in ieder geval hard nodig.
De werper keek nog even rond. Daarna maakte hij zijn alom bekende beweging om de bal met veel effect naar me toe te werpen. Het overvolle stadion hield de adem in. De werper haalde diep lucht en wierp de bal met een snelheid van 93 mijl op me af. Het was een strakke bal zonder enig effect. Die moest ik gewoonweg pakken.
Ik haalde uit met een geweldige kracht en hoorde hoe de bal perfect op m'n slagwerk terechtkwam. De klap was scherp en klonk velen na in de oren. De bal vloog onder een lichte stijgende hoek het speelveld in. Razendsnel begon ik te rennen naar het eerste kussen, terwijl ik de bal nog probeerde te volgen. De bal vloog over de afrastering en was voor de tegenpartij niet meer te halen. Het was me gelukt.



Het grote videoscherm in het stadion liet een homerun vermelding zien. Rustig liep ik naar het volgende honk en zag dat m'n drie collega's reeds binnen waren. Op het grootbeeldscherm kon ik nu mijn eigen slag in de replay nog bekijken. De punten waren binnen en m'n maten vielen me om de hals van geluk.
Ok, toegegeven, ik heb de computer tegen de computer laten spelen om een homerun te kunnen bekijken. Zelf is me dit nog niet echt lekker gelukt.

FREAKS

Met dit soort spellen is het altijd hetzelfde: je kan het of je kan het niet. Hiermee bedoel ik eigenlijk dat als je de besturing niet echt doorhebt, je er een behoorlijke tijd over kan doen alvorens je alles onder de knie hebt. Aan de andere kant zijn er gebruikers, die er totaal geen moeite mee hebben om via de stick alle capriolen uit te voeren, die er maar te bedenken zijn. In ieder geval petje af voor deze fanaten, want ik heb het zweet van m'n voorhoofd moeten wissen om nu eens niet zo'n boogballetje te slaan, dat steeds weer door de tegenpartij gevangen werd.

HET SPEL

Na het passeren van de beveiliging kun je starten met het kiezen van de 2 partijen, die volgens jou tegen elkaar uit moeten komen. Daarna kunnen we via het Ground Rules Board enkele spelopties aanpassen. In totaal zijn er ongeveer 13 van deze boards om diverse zaken in te stellen. Elk board barst van de titels en van getallen, waar je crazy van wordt. In ieder geval kun je alles aanpassen wat je maar wilt: het seizoen, welk stadion, game scores, special box scores, manager profile screen, statistical leaders etc. etc. Natuurlijk hebben we ook een EDIT board, waarbij we zelf een team in elkaar zetten met alle bijbehorende zaken, zoals de kleur van het tenue of de namen van de spelers. Hier speel je dan de manager van een team, dat door jou samengesteld wordt.

Nadat je tevreden bent met je instellingen, ga je beginnen met het spel. Beide partijen nemen hun positie in, waarbij we op het scherm alles kunnen volgen. De mannen in het veld staan klaar. Nu komt rechts in beeld de eerste slagman aanhobbelen. Hij neemt zijn positie in en gelijk daarop verandert het scherm in het PITCHER CONTROL SCREEN. We krijgen nu het belangrijkste deel van het veld in beeld en we kunnen genieten van prachtig gedetailleerde figuren, die hun bewegingen maken als in een film. De werper staat even bewegingloos naar je te kijken. Op dit moment verschijnt er een menu in beeld, dat natuurlijk instelbaar is. Je kunt hier kiezen uit het assortiment te werpen uitvoeringen: snelle strakke ballen, boogballen, glijders, schroefballen etc. Het menu verdwijnt en de werper zet de beruchte draai voor zijn worp in. Je staat met je slagwerk klaar en ziet de werper keihard uithalen. De bal suist op je af en je bemerkt te laat dat er een "curve" in zat. Je haalt fel uit en slaat hooguit een paar vliegjes plat. Een scheids komt in beeld en geeft in een filmpje aan dat je een strike had. Je baalt als een stekker en bereid je voor op de volgende slag.

VIDEO REPLAY

De volgende bal pak je grandioos. Er mag een vette homerun voor je genoteerd worden. Dit laatste doet je echt watertanden.
Je scherm wordt nu gevuld met het videoscherm van het stadion. Je ziet jezelf in groot formaat klaarstaan voor de gigantische mep. Dit zijn grafische smullers. Op de achtergrond zie je zelfs de cameramensen staan en een deel van het publiek. Je slag wordt prachtig vloeiend weergegeven. Als we wat verder zijn in het spel, kunnen we ook genieten van andere soorten replays. Ook een hele mooie is de sliding naar het kussen, waarbij het zand zichtbaar omhoog spat. Dit zijn waarachtige filmbeelden die gedigitaliseerd je scherm voorbij lopen. Een lust voor het oog. Ook het binnenkomen van je collega's wordt in filmstijl aan je weergegeven. Je beleeft het allemaal mee, hoe ze elkaar omarmen en de handen in de lucht tegen elkaar slaan. De gehele filmspot kun je zonder schokjes op je scherm waarnemen.

GELUID

Daarvan zullen we niet te veel moeten verwachten. In ieder geval hebben we wel volop commentaar bij de wedstrijd, maar ik mis de brullers van de toeschouwers. Ik heb heel wat instellingen geprobeerd, maar van gejoel en gefluit heb ik niets mogen vernemen. Eigenlijk zouden we dit wel degelijk moeten waarnemen. Helaas, ik heb het niet mogen vinden of horen.

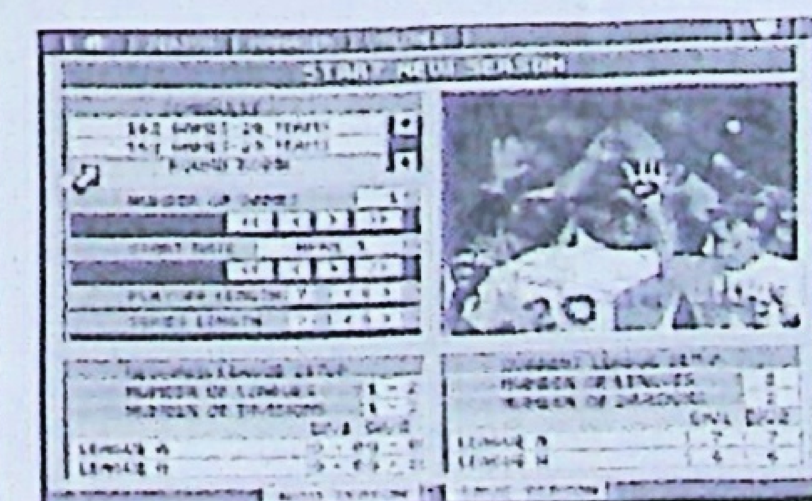
KONKLUSIE

De installatie van de 6 schijfjes gaat lekker vlot. De ongeveer 45 blz. tellende handleiding is een must voor dit spel. Als je er geen moeite mee hebt om veel scherminstellingen te moeten uitvoeren, dan zit je met BASEBALL 2 goed. Verbaas jezelf en speel het spel met je eigen instellingen.

Henk Riemersma.

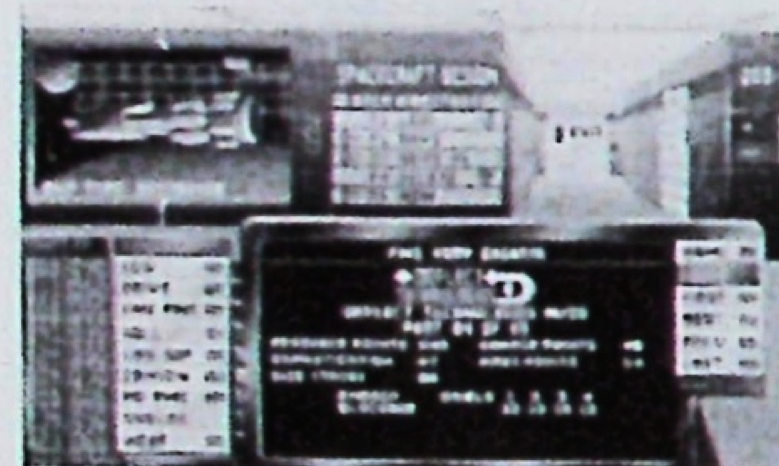
BEELD:	8
GELUID:	7
SIMULATIE:	8
SPELKWALITEIT:	7
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.





RULES OF ENGAGEMENT 2
Softwarehuis: Impressions.
PC/AT & compatibles, min 80286/16Mhz., min. 640Kb., DOS 3.0 of hoger, VGA.
Keyboard/muis.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5"HD.
Soundblaster, Adlib, Roland, Pro Audio Spectrum.
Richtprijs: FL. 139,=
Het programma ondersteunt een co-processor en heeft 8Mb. op de harddisk nodig.
Aanbevolen configuratie: 80386(SX) 25 Mhz. met 2Mb. geheugen.



RULES OF ENGAGEMENT 2 (RE2) is een strategisch 'role-playing game' waarin jij de taak en de rol van de Sterrenvloot Commandant overneemt en leiding geeft over de Federated Worlds troepen, die in specifieke missies tegen vijanden of rebellerende legers hun mannetje moeten staan. Goed leiderschap wordt beloond met een promotie.
Ik kan je nu alvast vertellen dat je dit niet zomaar komt aanwaaien, want dit strategiespel is behoorlijk pittig (zie in Software Gids nr. 10 het verslag van deel 1). Dit wordt ook duidelijk aangegeven in de handleiding met de volgende woorden:
"Rules of Engagement 2 is een hoog gedetailleerd en tamelijk ingewikkeld programma. Een Flightsim. kan met z'n handelingen al verwarring stichten, maar een real-time sterrenschip is beduidend ingewikkelder, omdat men nu te maken krijgt met de natuurlijke elementen van ruimte en de fysica. Er wordt gereisd met de halve lichtsnelheid. De 'combat zone' is 50x de diameter van de aarde en het gehele complex bestaat uit billioenen van kilometers".

Een spel als RE2 kan dus behoorlijk zwaar worden. Vandaar dat we de beschikking hebben over 3 verschillende handleidingen, waarvan er 1 het "Training manual" genoemd wordt. Dit boekje bevat zo'n 22 pagina's en geeft een stap voor stap uitleg van de eerste missie. Het "Fleet Operations Manual" heeft zo'n 164 pagina's en de "Builder Manual" bevat er zo'n 44.

Na de installatie kunnen we genieten van een korte, maar wel mooie en vooral vloeiende intro. Ook de bijbehorende geluiden zijn prima weergegeven. Maar zoals we weten zijn de intro's meestal wel aardig, totdat we met het eigenlijke spel gaan beginnen. Dan ziet RE2 er opeens heel anders uit. Het programma bestaat voor 90% uit menu's met gegevens over het wel en wee van je eigen vloot en die van de vijanden. De informatie in cijfers en tekst ratelt je ogen voorbij.

HET SPEL

De keuze van de schepen en de commandanten heb je zelf gemaakt via een soort 'database' per computer. De gegevens van elke Commandant(e) en zijn/haar foto zijn via je computer verschenen. Je weet wie commando's daadwerkelijk uitvoert en je weet wie er af en toe zelfstandig op uit gaan.
De opdracht is je bekend gemaakt en je probeert nu met een beperkt aantal schepen je vijanden te vernietigen. Als eerste deel je jezelf en je overige commandanten in op de ter beschikking staande schepen. Je kunt niet zomaar het beste van het beste kiezen, daar je ervaring dit nog niet toelaat.
Nadat je vanuit je stoel je collega's ingedeeld hebt, begin je met het aanmaken van de waypoints voor elk schip. Deze moeten ze in de boordcomputer verwerken. Je zoomt, achteloos achterover hangend in je stoel, jezelf centraal in op het radarscherm. Op een volgende monitor begin je met de voorbereiding van het strategische gevecht. Als eerste ga je op monitor 1 beginnen met het activeren van de 'data-objecten'. Hierna verschijnt er op een volgende monitor de opdracht van je missie. Dan geef je opdracht om de vijanden te scannen en de informatie door te geven op je scherm. Je doorloopt alle vijandelijke units via de computer en denkt er sterk over om tot aanvallen over te gaan. Je laat het zend- en ontvangmenu op twee monitoren verschijnen en geeft de opdracht aan het 1e schip door om waypoint 1 te volgen en schip nr. 2 totaal te vernietigen. Via het ontvangmenu krijg je nu een foto van de desbetreffende commander te zien, die het bevel bevestigt. Zo werk je je schepen van het eerste t/m het laatste af en deel je jezelf natuurlijk ook in. Op je radarscreen zie je nu dat de units begonnen zijn aan de geplande waypoints. Zelf vlieg je achteraan om de laatste klap uit te delen. Elke unit heeft de opdracht gekregen om zijn toegewezen object te vernietigen. Je bemerkt via je radar dat je



nog ongeveer 30.000 km van je object verwijderd bent en begint alvast met het openen van de gevechtsmodi op een volgend scherm.
Een lock-on volgt. Object zichtbaar, wapens gekozen. Object locked. Beamer op 100%. Een keuze gemaakt uit het assortiment raketten en geactiveerd. Object in vuurlinie. Beamers op AUTO. Raketten vuren op orders. FIRE!!!!
Een lieve computerstem (dame) geeft netjes aan wat er gebeurt. Na enkele shots hebben wij in ieder geval het vijandelijke schip vernietigd. De Beam en het afvuren van de raketten zijn allemaal zichtbaar op de monitor. Mission completed.
Alle eigen schepen zijn heelhuids teruggekeerd en hebben geen verliezen geleden.

CONSTRUCTION KIT

Met de mission builder kunnen we zelf met een "PC Animate Plus" programma animaties creëren en in het programma "linken". Creëer je eigen missies, construeer je eigen vloot en captains. Voeg minstens 18 personen toe naar willekeur, die eventueel onder jou commando moeten werken. Deze klus wordt je erg goed uitgelegd in het bijgeleverde boekwerkje.

GRAPHICS

Ik kan me voorstellen, dat je denkt: "Wat moet er aan menu's nou zo aantrekkelijk zijn?" Vergis je niet, de menu's zitten prima in elkaar en de foto's van je collega's zijn perfect weergegeven. Elk menu dat je oproept en gebruikt is in VGA goed waar te nemen. De diverse monitoren zien er prima uit. Alle is duidelijk en overzichtelijk.

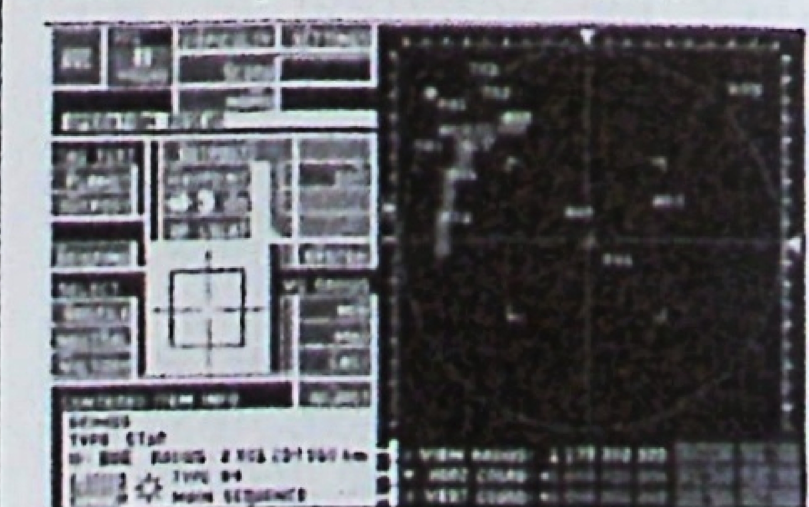
KONKLUSIE

Een pittig spel met gigantisch veel mogelijkheden. Ben je een fan van dit soort role playing games met action, dan mag ik je dit echt van harte aanbevelen. Neem de tijd voor de handleiding en geniet van je resultaten. Grafisch is het niet erg indrukwekkend, maar tijdens het spelen zul je bemerken dat dit ook niet erg belangrijk is. Je hebt genoeg te doen met de vele schermen op je buisje. Het geluid tijdens het spelen is prima, vooral de correcties van de computerstem. T.o.v. deel 1 kan ik je mededelen dat het geluid met 100% verbeterd is. De bezitters van deel 1 zullen toch nog verbaasd zijn over de uitgebreide mogelijkheden van deze opvolger.
Voor gebruikers van dit genre zou ik zeggen: AANBEVOLEN.

Henk Riemersma.

BEELD:	9
GELUID:	9
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	9
PRIJS:	8

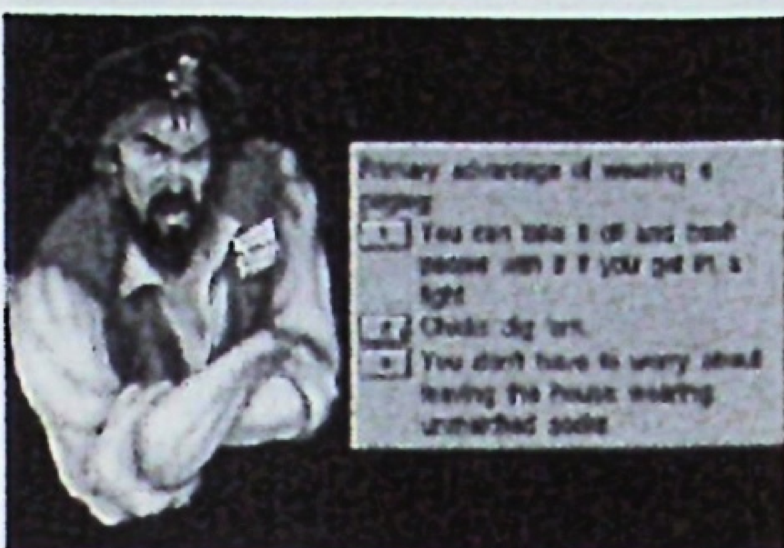
Beschikbaar gesteld door D+S Software.



CD-ROM UPDATE

Voor CD-ROM zijn weer enkele titels verschenen, die eerder op diskette zijn uitgebracht.

ERIC THE UNREADY



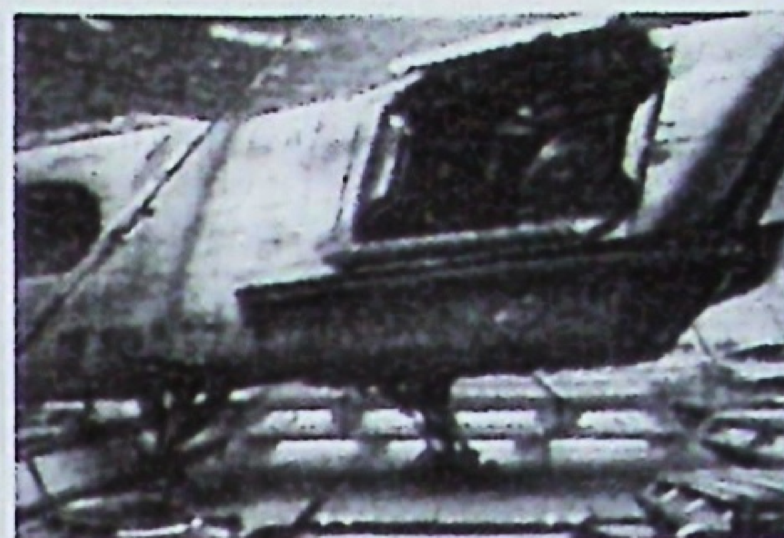
Voor een volledig verslag van dit spel kun je terecht in Software Gids nr. 19.
Deze CD-ROM is iets goedkoper (FL. 89,50), maar verder geheel gelijk aan de diskette-versie. Dus geen extra spraak, muziek of geluidseffekten. Voor tien gulden minder houd je echter wel meer ruimte over op je harddisk, mits je natuurlijk een CD-ROM player hebt.

RINGWORLD

De recensie van dit grafische adventure vind je eveneens in Gids nr. 19. Er is nu ook een prijsverschil van een tientje met de disketteversie (de CD-ROM versie kost FL. 109,=), maar onze recensie-exemplaren zijn door verschillende leveranciers ter beschikking gesteld. Vergelijken we de prijzen bij dezelfde leverancier, dan is ook hier de CD-ROM goedkoper dan de diskettes.
RINGWORLD is niet al te moeilijk en misschien wel daarom heeft het softwarehuis de CD-ROM opgevuld met en-



kele extraatjes. Het spel zelf is -net als bij ERIC THE UNREADY- onveranderd. Op de schijf vinden we echter ook een interview met Larry Niven (de schrijver van het boek) van



maar liefst drie kwartier en nog 3 muziekstukken. De muziek is geheel in de stijl van het spel: rustige synthesizer deuntjes van uitstekende kwaliteit. De drie soundtracks duren bij elkaar 12 minuten.
Deze CD-ROM spaart niet alleen ruimte op de harddisk, maar geeft nog wat extra's voor vrijwel hetzelfde bedrag. Zo wordt de enorme opslagcapaciteit van de CD-ROM toch nog leuk benut. In het pakket zit ook nog steeds het boek van Larry Niven, dus het geheel is nu zeer aantrekkelijk geworden; zeker voor de fans van deze schrijver.

SHERLOCK HOLMES, Consulting Detective, Volume 3

Softwarehuis: ICOM Simulations.
AT & compatibles, min. 80286/12Mhz., DOS 3.3 of hoger, CD-ROM met min. 150Kb. data transfer rate en 380ms access time, VGA, muis.
Aantal spelers: 1.
AdLib(Gold), Sound Blaster, Pro Audio Spectrum, Covox Sound Master 2, Tandy Sensation, Microsoft Windows Sound System.
Richtprijs: FL. 139,50

Dit is alweer het derde deel in de serie, dus er schijnt toch wel belangstelling te zijn voor rustig speurwerk zonder geweld, zonder sex, zonder sensationele beelden en met een beperkte speelduur, want ook de 3 verhaaltjes op deze CD heb je in enkele avonden uitgespeeld. Deel 1 en 2 hebben we beschreven in respectievelijk Software Gids nr. 14 en 18 en ik beperk me tot enkele -niet onbelangrijke- verbeteringen. De beelden zijn aanmerkelijk beter en lopen soepeler. Het geluid is eveneens verbeterd en dat geldt ook voor de prijs, want deze is een paar tientjes naar beneden gegaan. De spelkwaliteit is echter onveranderd: wie op z'n gemak een eenvoudig (moord)raadsel wil oplossen kan z'n hart ophalen aan het verhaal, de acteurs die het opvoeren en het geluid. Dit alles in antieke bruintinten met een vleugje groen. Vanwege de verbeteringen gaat de beoordeling hier en daar een puntje omhoog, maar het blijft een saai ge-



heel, waar Raymond Chandler z'n hand niet voor omgedraaid had en wij bij in slaap vallen. Ik bewaar de CD tot ik in m'n aanleunwoning zit en volgens de redaktie niet meer geschikt ben om de grijze cellen teveel te belasten. Het is allemaal erg goed, maar ik ben er nog niet aan toe.

Alfred.

BEELD:	8
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	6
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	6

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

INDIANA 'TALKIE' JONES AND THE FATE OF ATLANTIS

Softwarehuis: LucasArts.
Min. 80386, min. 640Kb., CD-ROM en MSCDEX 2.1, VGA.
Keyboard/joystick/muis.
Aantal spelers: 1.
PC-speaker, Roland, AdLib, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 109,=

Met 'TALKIE' wordt op de doos aangegeven dat deze CD-ROM versie voorzien is van gesproken teksten, maar wie wil kan omschakelen naar beeldschermteksten. Tevens is bij deze versie extra geluid toegevoegd, al zul je voor deze extra effekten en voor de spraak een Soundblaster of compatible geluidskaart moeten hebben. Op de CD-ROM staan tevens demo's van DAY OF THE TENTACLE en SAM & MAX HIT THE ROAD.

De recensie van dit adventure kun je vinden in Software Gids nr. 15 en daar kun je zien dat de disketteversie bij de beoordeling het laagst scoorde met het geluid. Deze CD-ROM maakt dat weer goed en door de lagere prijs is deze uitvoering nog interessanter.
Wie het spel nog niet kent en een CD-ROM drive heeft kan ik dit adventure aanbevelen, want met spraak en effekten is



het een schitterend geheel geworden. Zelfs als je het spel al kent, is het door deze extraatjes zondermeer leuk om het nogmaals te spelen.
Topklasse!

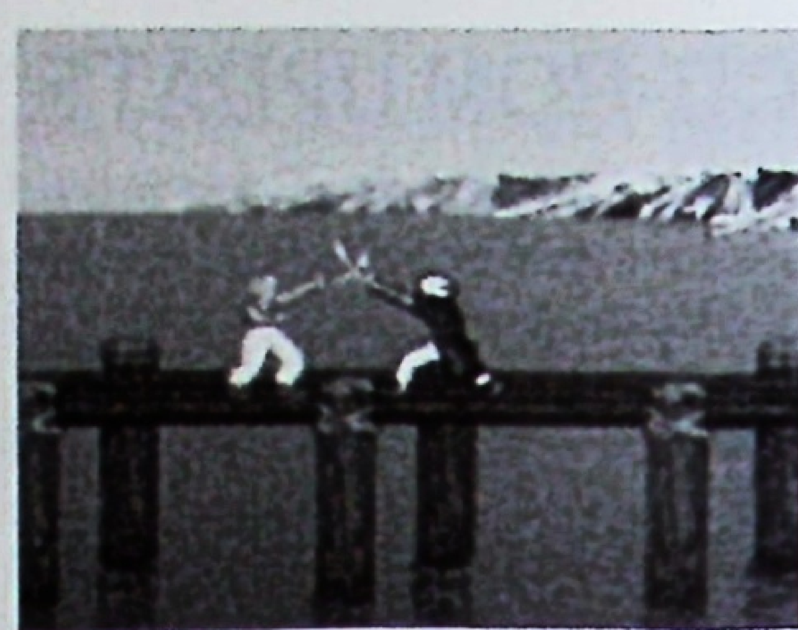
BEELD:	9
GELUID:	9
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	9

Beschikbaar gesteld door Homesoft.









PRINCE OF PERSIA 2
The Shadow and The Flame
Softwarehuis: Broderbund.
AT & compatibles, min. 286/10Mhz., min. 640Kb., VGA, MCGA, DOS 3.1 of hoger, harddisk.
Keyboard/joystick.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5"HD.
Roland MT-32/LAPC-1/CM-32L, AdLib, Sound Blaster(PRO), Tandy sound, IBM PS/1, Disney Sound Source, PC-speaker.
Richtprijs: FL. 139,50



Op de harddisk heb je 7Mb. nodig. Wil je alle geluidseffekten en spraak, dan is minimaal 2Mb. geheugen nodig. Om het spel vlot te laten lopen is een klok van 16Mhz. noodzakelijk. Het spel kan ook onder Windows draaien en een Macintosh versie is aangekondigd.

Deel 1 van PRINCE OF PERSIA is inmiddels voor vele computers en consoles uitgebracht en nu mogen we dan ten strijde trekken met de Fresh Prince of Part 2. Qua spelinhoud is er weinig veranderd: deel 2 is ook weer een puur behendigheidsspel met enkele puzzels en vele vechtscènes, waarbij we met een zwaard en soms met wat magische attributen tegen de vijand moeten optreden. Dit alles is verdeeld over 5 scenario's en 15 levels. Gedeeltelijk is de grafische weergave ook gelijk gebleven, want de velden scrollen nog steeds niet en de animaties zijn onveranderd. Dit heeft wel het voordeel, dat je computer geen echte krachtpatser hoeft te zijn: een AT is voldoende, liefst met 16Mhz. of meer, al is het met 10 of 12 Mhz. ook nog wel te doen. Een nadeel is natuurlijk dat het spel wat verouderd overkomt als je het vergelijkt met de concurrenten.

Voor de rest is dit tweede deel grafisch wat mooier en afwisselender, krijg je meer geluid en is het spel uitgebreider en moeilijker geworden. Buiten springen, vechten en lopen zijn nu meer bewegingen in het spel opgenomen, zodat je in de handleiding een enorme hoeveelheid toetscombinaties aantreft voor de besturing. Speel je met joystick, dan zul je vuurknoppen en stick ook gecombineerd moeten bedienen voor al de mogelijke bewegingen en akties. Dit maakt de besturing van het spel zeer lastig en je zult met vallen en opstaan heel langzaam in het spel moeten groeien voordat je er behoorlijk mee overweg kunt. De afbakening van de velden is zondermeer slecht, zodat je in het begin voornamelijk te pletter valt. Wat besturing, bewegen e.d. betreft is het geheel nogal frustrerend en ik heb me dan ook regelmatig teruggetrokken in het afreageerkamertje om tot rust te komen, terwijl ik alleen nog de eerste velden heb gespeeld die relatief makkelijk waren. Kom je verder in het spel, dan krijg je ook nog te maken met een tijdslimiet en met zo'n dreigend zandlopertje in het beeld krijg ik het helemaal op m'n heupen. Doen jullie dat maar en hou er rekening mee dat er ook nog puzzels op te lossen zijn en dat je kunt verdwalen in labyrinten.

PRINCE OF PERSIA 2 is fraai uitgevoerd en zowel achtergrondverhaal als de beelden zijn sfeervol, maar star en animaties zijn beperkt. Waar het besturing en akties aangaat moet je het geduld hebben om steeds maar weer de fout in te gaan, vervolgens opnieuw te beginnen om dan eindelijk -na enkele pogingen- weer een stukje verder te komen in het spel.

De liefhebbers die deel 1 hebben uitgespeeld en met smart zitten te wachten op een moeilijk vervolg kunnen hun hart ophalen, want in z'n soort is het spel uitstekend op alle aktie-fronten. De 'gewone' spelers zullen er een harde dobber aan hebben.

Kom je er niet uit, dan is het misschien goed te weten dat een hintboek van het spel verkrijgbaar is via Electronic Arts. Dit boek staat vol met plattegronden en strategie tips. Volgens de uitgever is dit hintboek uitstekend voor je gezondheid, dus ik ben niet de enige die de zenuwen van dit spel krijgt.

Alfred.

BEELD:	7
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	7



Voor de Space Cowboys.

SPACE LEGENDS
Softwarehuis: Empire.
AT & compatibles, min. 640Kb., EGA, VGA, harddisk.
Keyboard/joystick/muis.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5"HD.
PC-speaker, Roland, AdLib.
Richtprijs: FL. 108,=

SPACE LEGENDS is een verzamelpakket met 3 toppers, waarvan het verhaal zich in de ruimte afspeelt. Het pakket bevat WING COMMANDER, MEGATRAVELLER 1 en ELITE PLUS. Allemaal klinkende namen van programma's, die ook tegenwoordig nog geen slecht figuur slaan en deze 3 kun je nu voor een bedrag bemachtigen, dat indertijd neergeteld moest worden voor 1 enkel spel uit deze rij.

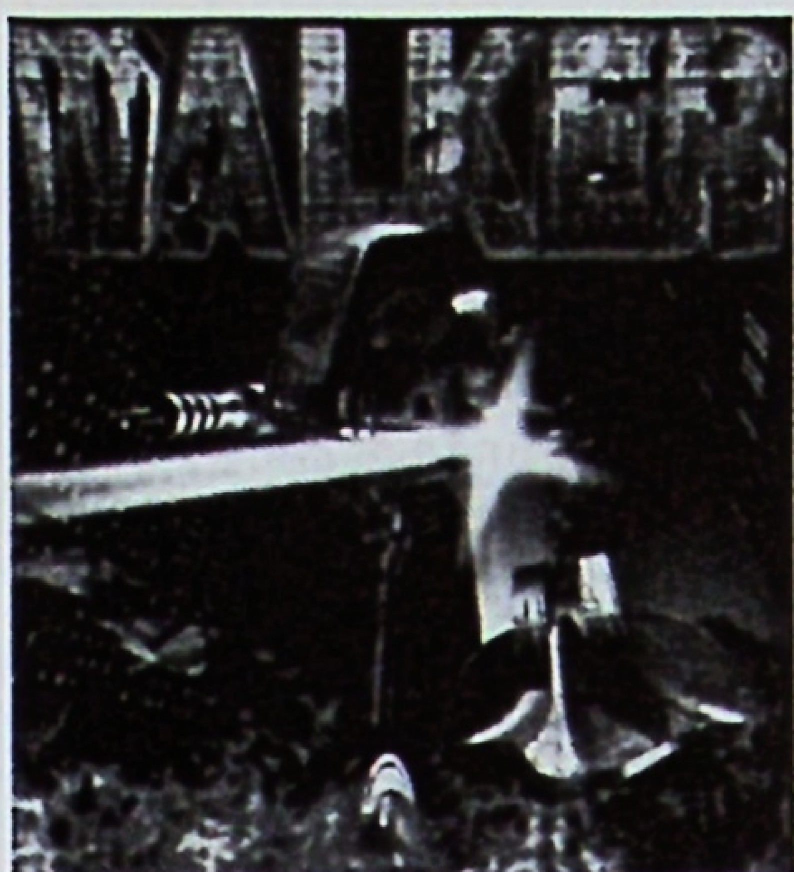


Wat systeem-eisen betreft zijn er wel verschillen en wil je ze alle drie een beetje vlot kunnen spelen met daarbij alle beeld- en geluidsopties, dan heb je een 16Mhz. machine nodig met 500Kb. EMS geheugen. Heb je een AT met 10Mhz. of 12 Mhz. dan wordt WING COMMANDER erg traag.

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

GRATIS DATA DISKETTE

In een tijdelijke aanbieding is ACES OF THE PACIFIC plus de datadisk verkrijgbaar voor FL. 129,= en dat is de prijs die ACES alleen ook kost. De datadisk (normaal FL. 79,=) krijg je dus gratis. De oplage voor Nederland is beperkt.



AG-9 WALKER

Softwarehuis: Psygnosis.
Amiga 1 Mb.
Besturing: joystick met muis of keyboard met muis.
Aantal spelers: 1.
Richtprijs: FL. 89,50



We schrijven het jaar 2370. Ook in dit tijdperk vinden we het alom bekende gebeuren, dat voor het jaar 0 al begon en wat zeker door zal gaan tot het einde van het bestaan van onze Moeder Aarde: OORLOG!!
Het enige verschil met een oorlog van vroeger is dat toen een beetje keeper een kanonskogel zo op kon vangen. Maar nu, in het jaar 2370 hoeven we daar niet aan te beginnen. In ieder geval zijn we het beu dat diverse groeperingen trachten ons te beheersen. De hele wereld was al grondig vernietigd. Diverse uitgebrande gebouwen stonden nog te leunen op hun resterende pijlers. We zijn het zat en gaan over tot het bouwen van een verschrikkelijk vernietigingsmonster. De techniek van 2370 is de schepper van de AG-9. Hoogstaande technologie moet de AG-9 besturen, die later de codenaam WALKER kreeg. Dit monster heeft maar 1 opdracht en dat is het uitroeien van alle levende en rijdende vormen, die een bedreiging zijn voor de resterende vredelievende(?) bevolking.

BEELD

Onze WALKER unit loopt op 2 hydraulische benen rond en heeft een bijzonder zwenkbare kop, waarmee hij de vijandelijke targets kan opzoeken en vernietigen. Hij maakt gebruik van 2 enorme vuurkrachten, waarbij de kogels de grootte hebben van een braadworst. Walker wordt beschermd met een schild, dat stapsgewijs behoorlijk dunnetjes wordt door de akties van de tegenpartij. Grafisch ziet onze unit er zeer goed uit en is behoorlijk flexibel, wat je niet zou denken van zo'n metalen monster. Ook de achtergrond mag er best zijn. De straten zijn verlaten en de huizen zien er geblakerd uit. We stampen onze weg voorwaarts en krijgen te maken met de eerste vijandelijke troepen. Vanuit WALKER gezien zijn de figuren maar zeer nietig, maar ze zijn best wel vervelend omdat ze gebruik maken van zware vuurwapens. Onderschep je ze niet, dan kun je beleven dat je "shield" wel eens wat lager kon worden. Sommige van de te vernietigen kanonnen, voortgetrokken door paarden (in 2370?) sluipen onder je voorbij. Gelijk daarachter aan komen enkele transportvoertuigen, die volgeladen zijn met soldaten. De weergave van de voertuigen en van de soldaten is perfect; elk detail is duidelijk zichtbaar. Of het nu het paard met het kanon is of dat het de voertuigen zijn, je zult ervan genieten, alhoewel je er niet veel tijd voor zal hebben.
De vliegende units die bommen werpen en de grote zeppelin, die traag bovenin je scherm voorbij komt, zijn tevens grafisch van prima kwaliteit. De zeppelin gooit niet alleen bommen uit een luik, maar tevens zeilen er soldaten uit die aan touwen hangen of met een chute naar beneden komen. Hierbij moet wel razendsnel gereageerd worden, want op de grond staan ook nog steeds diverse eenheden op je te knallen. Als we weer wat verder in het spel komen,





krijgen we te maken met vreemde, maar razendsnelle vliegende objecten, die een ronde over het scherm scheuren en tegelijkertijd salvo's mijnen laten neerkomen. Het lijkt me niet leuk om te veel te verklappen over de objecten, waarmee je te maken krijgt, maar ik weet zeker dat je (net als wij) elkaar eens aan zult kijken en zeggen: "Wat is DAT nou???"

BESTURING

Ik spreek even over 'wij' omdat de besturing in je uppie zeer lastig is. Het lukt best wel hoor, maar met een maat naast je breng je het er stukken beter af. Waarom? Nu... je moet weten dat je Walker met muis en tevens met joystick (of toetsenbord) moet besturen. De joystick regelt het voor- en achteruit lopen van de Walker. De muis daarentegen bestuurt het vizier van het snelvuurkanon en regelt het afvuren d.m.v de muistoetsen. Stel je maar even voor, dat er zo'n 30 kleine soldaatjes rondom je benen hangen en dat er in de gebouwen enkele sluipschutters staan te knallen. Ik kan niet alles tegelijk, maar de sluipschutters zijn echte shield vernietigers, dus ik met de muis aan het knallen op deze figuren en m'n maat stampt met z'n grote voeten het leger op de grond plat. Als ik de sluipschutters gehad heb, dan assisteer ik even om de resterende bodemtroepen uit te schakelen. De kop van Walker zwenkt op elegante wijze rond op zoek naar nieuwe doelen. Dit is echt geweldig uitgevoerd. Deze manier van besturing mag ik je van harte aanbevelen, je komt er in ieder geval een stuk verder mee.

GELUID

Een prachtig stuk werk, dat eigenlijk haast niet te beschrijven is. Dit moet je gewoon horen. In ieder geval is het lopen van de Walker een belevenis op zich. Het lijkt wel of elke scharnier van zijn mechanisme een geluid produceert. Het neerzetten van zijn stalen benen gaat met geweldige stampende geluidseffekten. Het afvuren van de kanonnen gaat zeker niet onopgemerkt aan je voorbij. Het hinniken van paarden, een aankomende trein, het vallen van bommen, de zeppelin, stervende soldaten etc. zijn prima in geluid weergegeven.

KONKLUSIE

Een beveiliging is op de 3 diskettes niet aanwezig. De handleiding is erg kort, maar krachtig en geeft alleen het noodzakelijkste prijs.
De missies bestaan uit 3 Time Scenario's. We beginnen met Judgement Day, daarna komt het Midden-Oosten en als we dat volbracht hebben, dan kunnen we genieten van The Great War.
In alle opzichten een goed spel met natuurlijk veel knalwerk (leuk voor Oudejaarsavond, als je een paar fikse boxen in de vensterbank zet). Er zitten een paar kleine zaken in die de verdediging van Walker kunnen verzwakken, maar dat moet je zelf maar uitdokteren.
De vinding van de besturing vinden wij geniaal. Je kunt dus dit spel wel degelijk SAMEN spelen.



Henk Riemersma, Dirk Buyl.

BEELD:	9
GELUID:	9
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	8

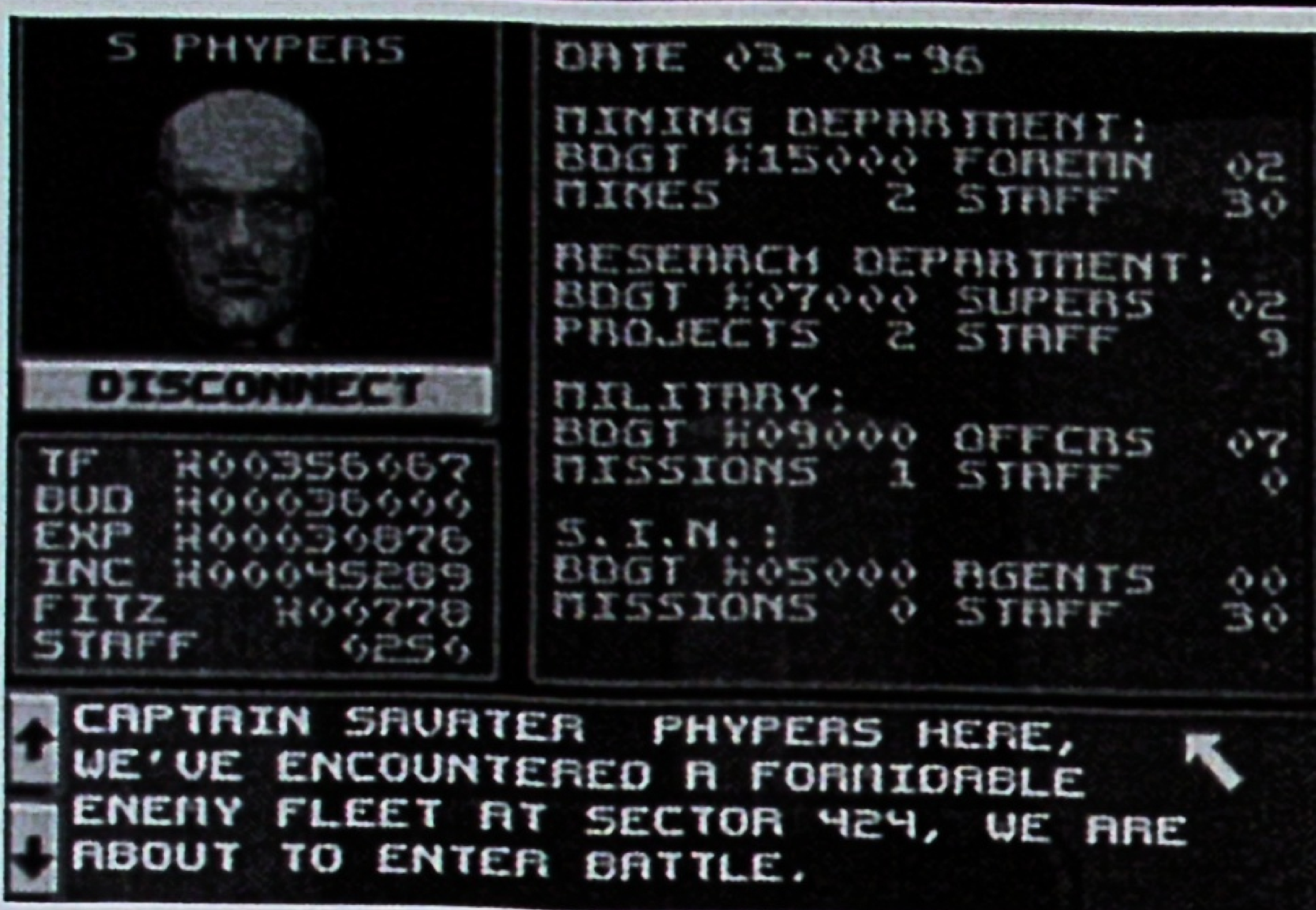
Beschikbaar gesteld door Homesoft.

MAELSTROM

A NEW FORM OF ENTERTAINMENT

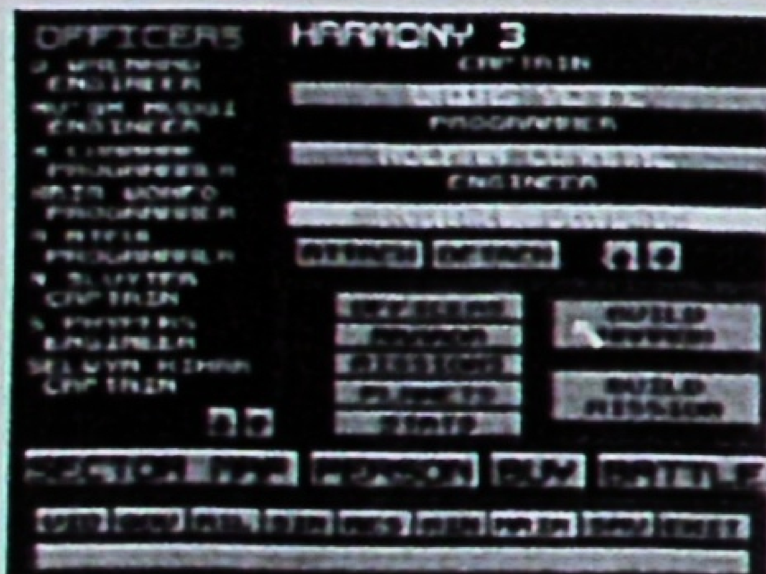
MAELSTROM
Softwarehuis: Empire.
Min. 80286 12Mhz., min. 1Mb., DOS 5.0 of hoger, VGA, harddisk, Microsoft compatible muis.
Keyboard/muis.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5"HD.
PC-speaker, AdLib, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 119,=

Op de harddisk heb je 13Mb. nodig. Alle geheugenbeheerders en drivers moeten verwijderd worden. Het programma accepteert alleen HIMEM.SYS en een Microsoft muisdriver. Ook uitgebracht voor Amiga.





Met MAELSTROM wil Empire een graantje meepikken van het succes van de concurrenten als SUPREMACY, PLANET'S EDGE, STAR CONTROL, SPACEWARD HO!, PROTOSTAR en andere vergelijkbare ruimtevaartspellen. Al deze spellen hebben echter meer te bieden dan MAELSTROM, dus ik zal het verhaal maar niet te lang maken. De schermen zijn vergeven van onoverzichtelijke menu's, ta-



bellen en traag voorbijscrollende teksten (deze laatsten helaas niet uitschakelbaar). Daardoor wordt het spel meer een saai werkstuk dan een leuke uitdaging. De spelelementen zijn onsamenhangend, de handleiding is onduidelijk, de beelden zijn zwak, terwijl muziek en geluid magertjes zijn. Een enkele keer worden we getrakteerd op fraaie plaatjes met animaties en wat geluidseffekten, maar dat is helaas voornamelijk als je het spel verloren hebt en dus opnieuw moet beginnen met de opdracht. De eerder genoemde titels hebben dus allemaal voordelen en MAELSTROM is op alle fronten oninteressant. Na enkele uren teksten lezen, menu's aanklikken en opdrachten geven wil ik wel eens wat zien of horen, maar dat gebeurt bij dit spel veel te weinig. Als simulator van een kantoorbaan bij NASA is de software wel aardig. Voor de droogstrategen.

Alfred.

```
BEELD:           5
GELUID:          3
SPELKWALITEIT:   6
DOCUMENTATIE:    5
PRIJS:           5
```

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

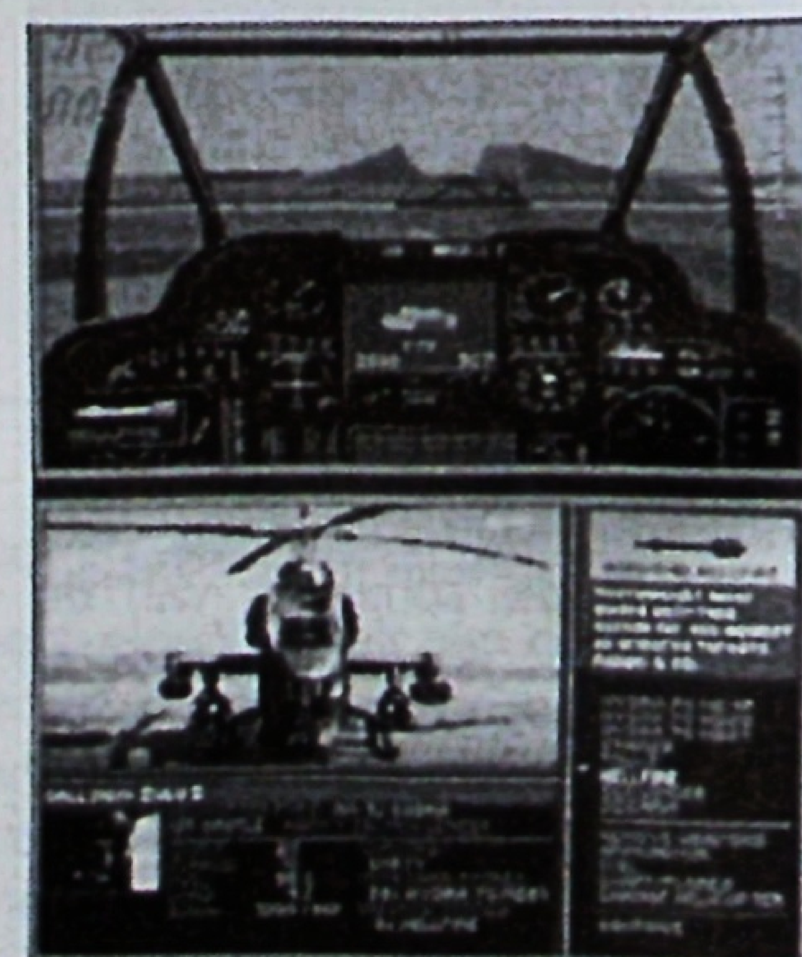


GUNSHIP 2000

GUNSHIP 2000
Softwarehuis: Microprose.
Amiga 500(+), 600, 1200, 2000, 2500, 3000. Min. 1Mb.
Muis, joystick, keyboard.
Optioneel: harddisk (1.5Mb.).
Aantal spelers: 1.
Richtprijs: FL. 119,=

Voor de PC is er al een uitvoerige recensie geplaatst in Software Gids nr. 11. Het lijkt me daarom niet nodig om een hele spelbeschrijving te moeten plaatsen van iets wat eigenlijk voor 95% overeenkomt met de PC versie.
Maar... toch hebben we nog 5% over om een verschil toe te lichten met betrekking tot het spelen van GS2000 op de Amiga.

Het grootste verschil zit hem in de snelheid van het spel. Ik heb GS2000 gedraaid op een Amiga 500+ en het eerste wat me opviel was het schokkerige effect bij het vliegen. Dit maakt het besturen van de heli er niet echt gemakkelijker op. Wat wel opvallend was, dat we meer geluiden te horen kregen op de Amiga. In het begin van de simulator krijgen we n.l een soort startscherm, dat exact hetzelfde is als bij de PC, maar op de Amiga horen we bij dit plaatje enkele communicatie-geluiden. Die heb ik op de PC niet mogen waarnemen. Bij de PC daarentegen kunnen we in dit scherm iets meer uitvoeren dan op de Amiga. Ik moet wel toegeven dat dit eigenlijk een onbelangrijk onderdeel was. Verder valt me op dat de geluiden bij het afschieten van "hellfires" wat minder in kwaliteit zijn dan bij de PC. Ook het verlaten van de raketten van de heli gaat stukken trager en geeft niet echt de juiste voldoening als op de PC. Verder zijn de grafische plaatjes exact hetzelfde als op de PC.
Al met al is de overzetting naar de Amiga goed gelukt. Er is volledig gebruik gemaakt van de PC versie, want veranderingen in beeld zijn er helemaal niet, alleen bij het geluid zijn aanpassingen gemaakt. De veranderingen in geluid zijn echt niet noemenswaardig, dus kunnen we zeggen dat we -met uitzondering van de snelheid- een 1:1 PC-conversie van GS2000 hebben.



Wie een snellere Amiga heeft (b.v. A1200) zal over de snelheid niets te klagen hebben.

Henk Riemersma.

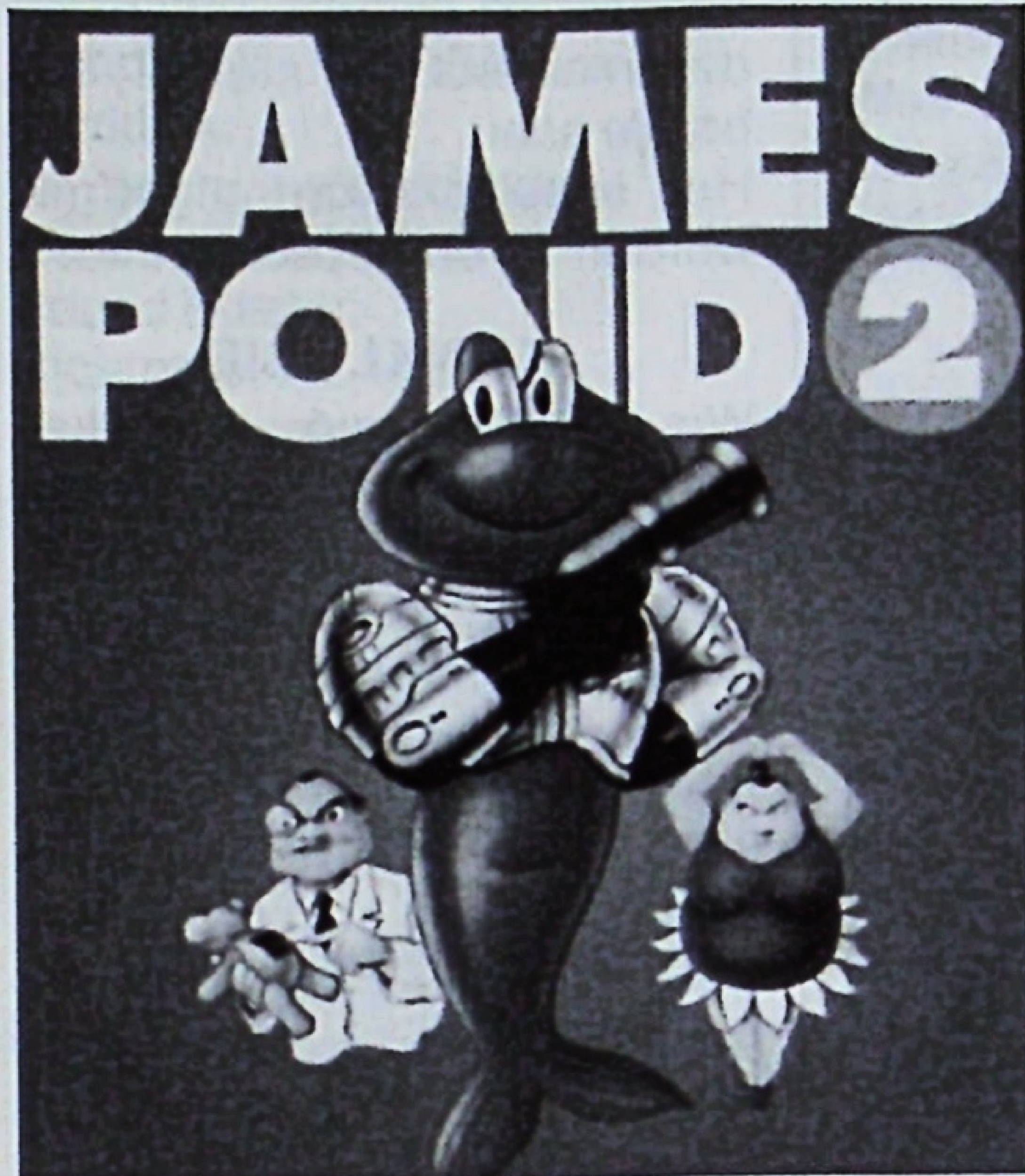
```
BEELD:           9
GELUID:          8
SPELKWALITEIT:   8
DOCUMENTATIE:    8
PRIJS:           8
```

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

Hij is gemeen, groen en deels machine.

JAMES POND 2 RoboCod

Softwarehuis: Millennium.
Minimaal 80286 met 640Kb., DOS 3.1 of hoger, VGA, harddisk.
Aantal spelers: 1.
Keyboard of Joystick.
Diskettes: 3.5"HD.
Soundblaster, Adlib.
Richtprijs: FL. 99,=



My name is Pond... James Pond.
Ik werk onder DOS en als je wilt onder Windows 3.1.
Mijn opdracht luidt: red het speelgoed.
Mijn beruchte tegenstander is dr. Maybe.
Mijn werklokatie is de speelgoedfabriek.

Dit spel hebben we reeds op de SEGA helemaal uitgespeeld. Tevens is RoboCod op de Atari en de Amiga verschenen. Nu is de PC aan de beurt. Op elke computer komt het spel anders over. Mijns inziens op de Sega het beste.

In het begin van het spel staan we buiten voor de fabriek. We kunnen gelijk met de muziek mee een deur binnengaan, maar het is verstandig om buiten al gebruik te gaan maken van de elastische nek van James. Als we dan even op het dak kijken, dan zien we daar enkele produkten staan, die we kunnen aanraken om punten te scoren. Ik noem nu even deze produkten in het Engels. We vinden een Hammer, Cake, Earth, Tap, Appel. Als we nu de eerste letters van elk object nemen, dan krijgen we b.v HTCAE. Door het verplaatsen van de letters kunnen we een woord vormen, dat ons een tijdlang extra in leven kan houden.
Wil je dit niet weten, dan sla je de volgende 7 regels gewoonweg even over.

We vormen met de beginletters het woord: cheat. Dit houdt in dat je de goederen in de volgende volgorde pakt: Cake-Hammer-Earth-Appel-Tap. Je ziet dat om James allemaal sterretjes verschijnen. Je kunt nu (bijna) niet meer kapot. Wil je het lang volhouden, dan moet je in deze situatie uitkijken met sterren plukken. De gele vormen geen bezwaar, maar met andere kleuren kan het ineens afgelopen zijn met de bescherming. De verandering is ook bemerkbaar door de snelheid van de afgespeelde muziek.

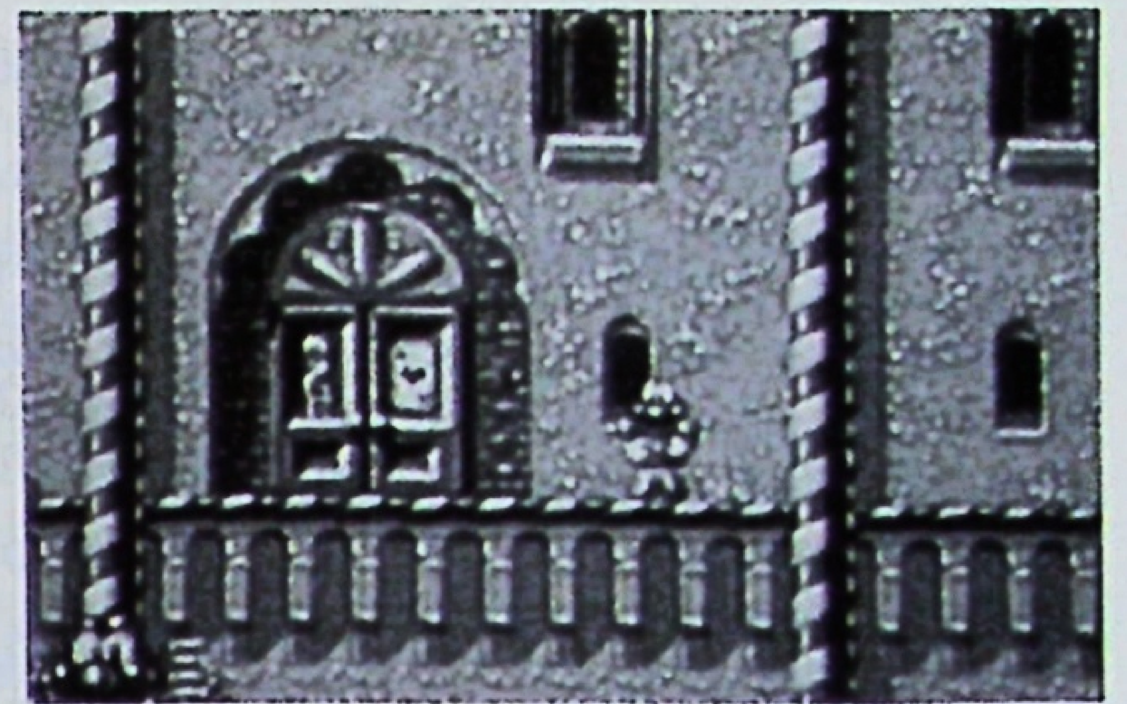
Verderop in het spel kom je weer zoiets tegen, maar dan met een ander woord, dat gemakkelijk te ontdekken is. In ieder geval raas je nu door de levels heen.

BEELD en GELUID

Leuke achtergronden met enkele bewegende platforms. Natuurlijk krijgen we te maken met erg veel speelgoed, wat dus eigenlijk aangeeft dat dit spel geschikt voor kinderen is. Dat het nu ook kinderachtig gemakkelijk is, wil ik hiermee niet aanduiden. Om alle verborgen situaties te vinden moet men toch stevig in het spel duiken. Overdreven moeilijk is het in ieder geval niet.
Wat het geluid aangaat mogen we tijdens het spel genieten van diverse deuntjes, die je waarschijnlijk na het spelen nooit meer zult vergeten. Ze zullen altijd blijven hangen. Als je het spel ooit weer eens opnieuw gaat spelen, dan weet ik zeker dat je de beruchte melodie mee loopt te neuriën. De snelheid van het spel is instelbaar. Op een 486/50 is het op zijn snelste instelling niet te spelen. Met dezelfde PC op de langzaamste instelling is het echt te langzaam. Ik denk dat per machine gewoonweg even een juiste snelheid uitgeprobeerd moet worden.

LEVELS

In totaal zijn er 9 levels, waarbij elk level diverse toegangen geeft tot een nieuw veld. In de handleiding wordt al het één en ander verklapt over wat er zoal gebeuren moet om verder te komen. In ieder geval zullen vliegende badkuipen, taartjes, tandenborstels, diepvriesmannekes, vleugels, auto's, vliegtuigjes, snoepstengels, lollies, toffees, puddingen, pinguins, beren etc. je het leven niet vergemakkelijken om een level verder te komen. Alvorens je een level verder gaat, krijg je meestal te maken met supergrote zaken, zoals een beer of een auto die je verpletteren wil. Heb je het 'wezen' verslagen, dan mag je verder tot de volgende hal der speelgoed-



verschrikkingen, totdat je in de "reddingsmissie" terecht komt. Over dit laatste level wordt weinig verraden, vandaar dat ik hier niets aan toe wil voegen. Kom je er echt niet uit, dan schrijf je de Software Gids maar (vindt Alfred wel leuk).

SOUNDBLASTER TIC

Dit spel werd met de SoundBlaster Pro getest. Opvallend was het geknetter van de speakers bij het verwisselen van het beeldscherm. Steeds als er dan een nieuwe melodie ingezet werd, kon men genieten van een storende TIC via de speaker. Niet dat dit altijd een storend effect moet hebben op spelsoftware, maar bij James Pond 2 was het toch wel even erger dan bij andere spellen.

KONKLUSIE

In vergelijking met de SEGA mist de PC-versie iets aan kwaliteit. Ten eerste zijn de kleuren op de SEGA pittiger en ten tweede is de muziek stukken beter. Het spel op zich is exact hetzelfde, alleen de deuren per level zijn in een andere rij-volgorde opgesteld. Wat je in level 1 op de PC tegenkomt, dat kom je bij de SEGA deels op level 2 tegen b.v. Verder is het een lekker vlot spel met leuke deuntjes. Jammer van dat geTIC via de Soundblaster kaart.

Henk en Baukje Riemersma.

BEELD:	7
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	7

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

KYRANDIA LAAT WEER VAN ZICH HOREN

THE LEGEND OF KYRANDIA

Softwarehuis: Westwood.
Min. 80386 16Mhz. min. 640Kb, DOS 5.0 of hoger, CD-ROM, MSCDEX 2.1 of hoger, VGA, harddisk.
Keyboard/muis.
Aantal spelers: 1.
Roland MT-32/LAPC-1, AdLib, Sound Blaster, Pro Audio Spectrum.
Richtprijs: FL. 139,=

De recensie van THE LEGEND OF KYRANDIA (BOOK ONE) kun je lezen in Software Gids nr. 17. Nu is dit spel op CD-ROM verschenen en helaas kost deze versie 3 tientjes meer terwijl veel softwarehuizen de prijzen van hun CD's juist lager houden dan de diskette versie. Op de CD nu overal spraak maar deze komt niet van de schijf zelf dus je moet een Soundblaster (of compatible) geluidskaart hebben wil je dit kunnen horen. Het spel is veel aan-



trekkelijker met spraak maar de prijs valt tegen.
De CD-ROM versie draait ook onder Windows 3.1 mits Multimedia compatible.

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

SimMoon met gedroogde ijsjes

LUNAR COMMAND

Softwarehuis: Mallard.
Min. 80386, min. 2Mb., DOS 3.3 of hoger, VGA, harddisk.
Keyboard/joystick/muis.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5"HD.
Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 149,=



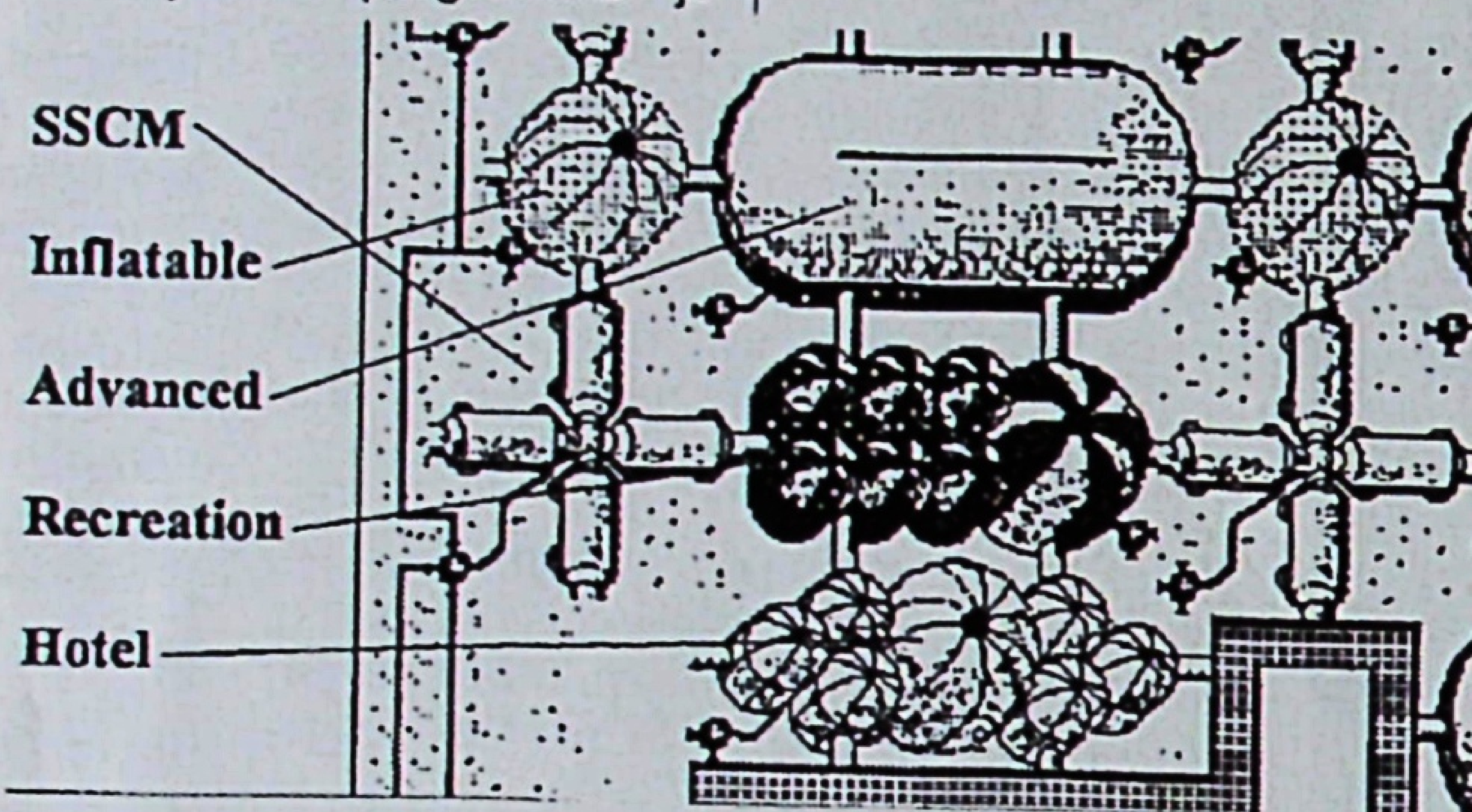
Bouw een kolonie op de maan en eet in je vrije tijd gedroogde ijsjes. In het pakket zit een luchtdichte aluminium verpakking met daarin astronautenvoedsel. Het zakje bevat ingevroren en gedroogd ijs, klaar voor consumptie. Helaas kan ik geen oordeel geven over de smaak, want ik krijg de software te leen en moet het pakket ongeschonden terugsturen naar de leverancier. Voor mij geen kennismaking met dit unieke Amerikaanse stuntje van Mallard. Over het spel kan ik echter wel een oordeel geven.

Zoals uit de kop al blijkt is dit een variant op SimCity, maar dan met de Maan als grondgebied. Een 386 wordt aanbevolen, maar als je niet al te snel met je muis bent en wat geduld hebt kan het op een 386SX/20Mhz. ook.

Bij dit spel moet je eerst de handleiding lezen, want anders tast je volledig in het duister, alsof je op de schaduwzijde van dit hemellichaam bent geland. Al lezende blijkt het lastigste bij dit programma de benamingen, die weinig of geen houvast geven over de identiteit van de spullen. LOXX is b.v. een grondstof, SSCM is een verblijfsruimte voor de arbeiders en enkele fabrieken worden slechts aangeduid met de chemische symbolen van wat ze produceren of ontginnen. Ken je de namen en weet je wat ze betekenen, dan is het spel verder zeer gebruiksvriendelijk en kun je de rest van de handleiding nog doorlezen om achtergrondinformatie te krijgen over deze toekomstdroom van de NASA.

HET SPEL

Je begint met een startkapitaal waarvoor je net één verblijfsruimte, twee energievoorzieningen en een 'miner' kunt aanschaffen. Vanaf dit moment moet je moeizaam proberen geld te verdienen door de verkoop van delfstoffen, waarbij het programma je



Schets uit de handleiding met een mogelijke opstelling.

voortdurend lastig valt met op hol geslagen maanvoertuigen, stakende mijnwerkers en neerstortende maanlanders. Kom je hier heelhuids doorheen, dan gaat het allemaal erg makkelijk. Het geld stroomt binnen en de bevolking is tevreden. Na een paar uurtjes spelen ben ik maar een tweede stad gaan bouwen, want het gaat allemaal wel erg van een leien dakje en de spanning is er inmiddels een beetje af. Je kunt het spel wel wat lastiger maken door enkele automatische handelingen zelf te doen, zoals het landen van de maanlanders, waarvoor je een joystick kunt gebruiken.....

of is het toch iets anders? Ja! De opbouw is 'at random', dus deze ervaring was een toevalstreffer. Helaas is het willekeurig toekennen van mogelijkheden de zwakke schakel in dit programma. Je kunt in een paar uurtjes de gehele maan kolonialiseren en schatrijk,worden of na vele dagen prutsen nog steeds Knulletje Rozenwater zijn. Het is zelfs mogelijk dat alle grondstoffen niets opleveren en dan is binnen een kwartier het spel voorbij en zit K. Rozenwater voor Piet Snot achter z'n computer.

BEELD EN GELUID

Duidelijke ikonen, goede menu's en veel plaatjes zijn geen compensatie voor het eigenlijke speelveld want dat is erg eenvoudig, bevat weinig kleur en nog minder animaties. Zet daaronder een saai maanlandschap (grijs met wat kraters) en je zult begrijpen dat ik geen ticket heb gekocht om bij de eersten te horen die hier naartoe mogen. Op de maan is geen lucht, dus muziek en geluid kunnen zich niet ver-



plaatsen en dat hebben ze bij dit programma dan ook goed weergegeven. Af en toe een knal of een stem die een boodschap opleest, maar verder maanstil. Al met al een beetje saai.

Het speelveld kan afgedrukt worden op een Epson printer.

KONKLUSIE

Wie SimCity leuk vindt kan aan dit spel ook veel plezier beleven, maar dan moet je niet teveel verwachten als het gaat om beeld- en geluidskwaliteiten. Omdat het spel niet al te lastig is en enkele zaken automatisch geregeld kunnen worden, is het programma uitstekend geschikt voor beginners. Door de willekeurige opbouw van de scenario's is het spelverloop nogal grillig. Gelukkig maar dat wij programma's meerdere malen (met verschillende personen) testen, want anders had bij de beoordeling van de spelkwaliteit een totaal verkeerd cijfer kunnen staan.

Leuk, maar geen echte uitdaging, omdat het allemaal net iets te toevallig is; soms zeer lastig, vaak leuk, regelmatig saai. Met een kilo gedroogde ijsjes wil ik het wel hebben. O, ja, mooi intro! Eet smakelijk!

Alfred.

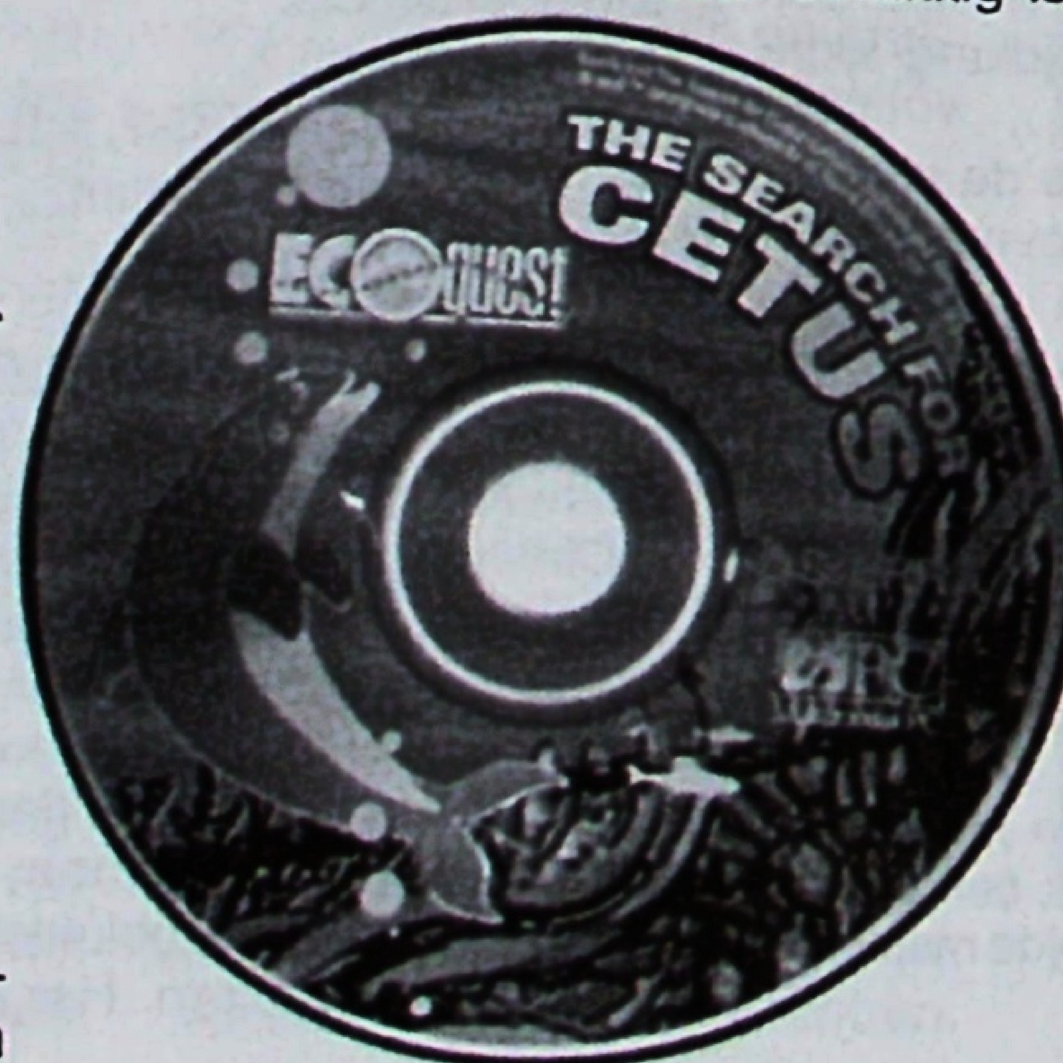
BEELD:	7
GELUID:	5
SPELKWALITEIT:	5
DOCUMENTATIE:	6
PRIJS:	4

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.

ECO QUEST, THE SEARCH FOR CETUS

Softwarehuis: Sierra.
Min. 80386SX, min. 2Mb., DOS 5.0 of hoger, CD-ROM, VGA.
Keyboard/muis.
Aantal spelers: 1.
Muziek: Roland LAPC-1/MT-32, Adlib, Soundblaster, Pro Audio Spectrum, Sound Source, IBM PS/1, int. speaker.
Spraak: Sound Blaster, Pro Audio Spectrum, Sound Source.
Richtprijs: FL. 139,=

De recensie van dit programma kun je lezen in Software Gids nr. 13 en daaruit blijkt dat Sierra erg achterloopt met het uitbrengen van CD-ROM versies want nr. 13 verscheen in mei 1992. Gelukkig is de kwaliteit van de software van Sierra goed zodat ze niet al te snel veroudert. Op de CD-ROM krijgen we bij dit softwarehuis weer precies wat we verwachten. Overal spraak en nog lipsynchroon ook dus dat is weer prima gedaan. Tevens kun je kiezen uit een extra mogelijkheden in het optie-menu: alleen spraak, alleen tekst of beiden. Wie dus een woordje mist met het oor kan het oog inschakelen.



Beschikbaar gesteld door Computercollectief.



Build & RaceMOTOR STARS

Softwarehuis: Revell.
Min. 80386SX, min. 4Mb., DOS 5.0 of hoger, SVGA (VESA compatible), CD-ROM drive, harddisk.
Keyboard/joystick/muis.
Aantal spelers: 1.
Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 159,=



De aangegeven minimale configuratie (386SX) is erg optimistisch, want op zo'n machine is het spel niet vooruit te branden. 386/33Mhz. is beter en zelfs goed als je de achteruitkijkspiegel uitschakelt, 486 is ideaal. Op de harddisk ben je 13Mb. kwijt als je muziek, spraak en effekten wil. Neem je genoegen met minder geluid dan kan 3Mb. ook. Het programma maakt gebruik van een eigen driver voor de Soundblaster(PRO), die soms in de CONFIG.SYS *achter* de EOF-opdracht wordt geplaatst zodat het programma niet werkt. Zet zelf deze driver op de juiste plaats!

HET (BOUW)PAKKET

Eindelijk weer eens een alternatieve inhoud. Revell is geen softwarehuis, doch een fabrikant van plastic bouwpakketten en in de enorme doos zit dan ook een 1:24 schaalmodel van een Porsche 911 "Slant Nose". Verder de CD-ROM en een handleiding. Net als bij de ijsjes van LUNAR COMMAND kan ik me niet uitleven op het priegelwerk, omdat het pakket weer terug moet, zodat we de plastic onderdelen maar netjes in de zakjes laten zitten. En ach.. tussen m'n 1:18 modellen van metaal valt dit wagentje toch uit de toon.
De handleiding voor het in elkaar zetten van het modelletje staat op de CD compleet met spraak, animaties en tips. Bij de tips (schilderen, lijmen e.d) krijg je videofilms met voorbeelden, achtergrondmuziek en ook weer spraak. Verder op de CD-ROM nog 'Fun Facts' met videofilms en een catalogus (stel je hierbij niet teveel voor) van Revell en Monogram. Tot slot kun je nog een computer-animatie krijgen van het model. Een heel aparte manier om een model in elkaar te zetten.

SPEL vs SIMULATIE

Het spel is leuk. Je begint in een garage waar je kunt kiezen uit 4 wagens: een Porsche 911, een Lamborghini LP500S, een Bugatti EB110 en een Nazca M12. Vervolgens ga je de weg op, maar dat is een openbare weg met kruisingen, snelheidsbeperkingen, tankstations e.d. en je moet zelf de route naar het racecircuit zoeken. Je hebt



hiervoor een kwartier de tijd en je zoekt je suf, dus teken maar een kaartje als je hiermee begint. Onderweg moet je tanken en evt. boetes betalen voor snelheidsovertredingen. Pas op voor botsingen met andere weggebruikers; vooral bij kruisingen. Heb je schade opgelopen, dan kun je je wagen bij de tankstations weer laten oplappen, al kost dit -net als het tanken- veel tijd. Als je bij het circuit komt, kun je banden verwisselen, spoilers afstellen, tanken en vervolgens een oefenronde rijden of je kwalificeren voor een race. Het zijn allemaal merkenraces, dus rij jij in een Porsche, dan moet je je meten met andere Porsche coureurs.
Op het circuit loopt het programma het slechtst. Zodra veel gebouwen, tribunes of andere wagens in beeld komen stort de scrolling in elkaar en lijkt het of je vrijwel stilstaat (ook op een 486). Ben je de gebouwen e.d. voorbij, dan scheurt de wagen op een bocht af en rij je je hele kar in de prak, als je niet met je volle gewicht op de remmen gaat staan. Hier moet je echt rijden op de metertjes en niet op het beeld letten.
Erg lastig is het om de wagen rechtdoor te laten rijden. De besturing is zeer direkt en heeft geen gradaties zodat je meestal als een dronken bestuurder over de weg slingert. Dit is ook afhankelijk van het deel van de route: soms zit je meteen op het rechte pad en soms moet je een deel van de weg slingerend afleggen tot het weer mogelijk is om de ideale lijn te vinden.



BEELD en GELUID

Deels worden hi-res SVGA beelden gebruik met een resolutie van 640x480 in 256 kleuren. Het racegebeuren in standaard VGA. Ter afwisseling krijg je regelmatig videofilms met gesproken teksten. Bij de introductie muziek en geluidseffekten, maar tijdens het rijden krijg je muziek en spraak via het DAC-kanaal en geluidseffekten via de synthesizer chips en dat valt gewoon tegen. Weer een trompet die probeert het geluid van een motor na te bootsen.
Om dit voor elkaar te krijgen heb ik nog behoorlijk wat moeite moeten doen want de eigen Soundblaster driver van het programma en de handleiding is hartstikke fout. Ik kon alleen alle geluiden en muziek krijgen door op m'n Soundblaster PRO de T op 3 te zetten (SET BLASTER=A220 I7 D1 T3) terwijl de handleiding uitdrukkelijk aangeeft dat deze op T4 moet staan. Het foute invoegen van de driver in de CONFIG.SYS heeft ook heel wat hoofdbrekens gekost. Daarbij kwam nog dat spraak, muziek en geluidseffekten bij de video-animaties wel altijd goed gingen; ook met de verkeerde instelling!
Door de slechte scrolling gaat het programma als simulator regelmatig de mist in. Dit is jammer, want je kunt op de wegen vrij rondrijden, slippen, van de weg afraken, keren, botsen, achteruitrijden etc. etc. en de rest van de beelden is prima. Kies je een hogere moeilijkheidsgraad, dan kun je ook nog in een regenbui terechtkomen, wordt de route lastiger en zijn er meer wegge-



bruikers. In de cabine zit een achteruitkijkspiegel (uitschakelbaar bij trage computers) en een radardetektor die zeer nuttig is in deze snelle bolides.

Het spel heeft geen camera's voor playback e.d. maar vooraf kun je wel met een helikopter het circuit verkennen. Zithoogte en blikveld in de auto kun je regelen. Er kan gereden worden op 4 circuits en overal moet je zelf de weg naar de racetrack zoeken. Een editor ontbreekt en details in de achtergrond zijn niet regelbaar.

KONKLUSIE

De combinatie bouwpakket + software is goed gevonden, maar je moet beiden leuk vinden, want anders is het pakket gewoon te duur. Een vergelijkbare bouwdoos kost enkele tientjes en voor ca. FL. 100,= kun je een autoracespel kopen, dat veel meer te bieden heeft. Leuk zijn de videofilms, de gesproken teksten en het commentaar. Niet leuk zijn de hinderlijke variaties in de scrolling. Ik heb me kostelijk geamuseerd met het zoeken naar de circuits, maar me vaak geërgerd tijdens het racen.
Net geen topper maar zeker leuk als de combinatie je aanspreekt.

Alfred.

BEELD:	9
SCROLLING:	3
GELUID:	6
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	6

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.



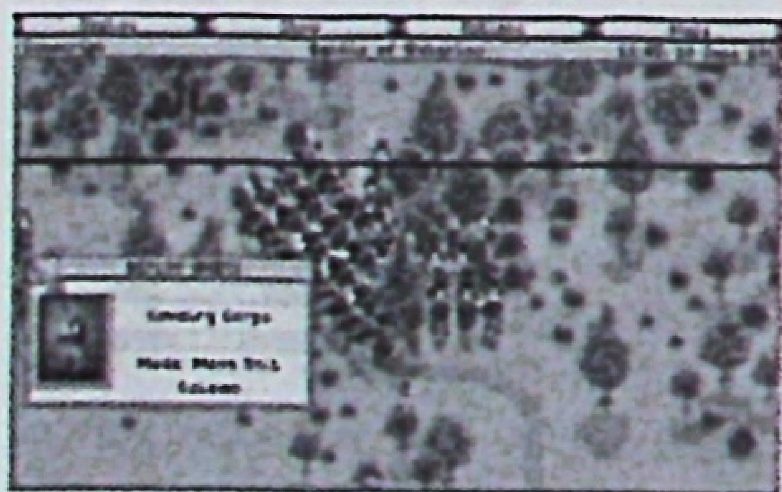
FIELDS OF GLORY: makkelijk te winnen.



Softwarehuis: Microprose.
Min. 80386 16Mhz., 2Mb. ram, DOS 5.0 of hoger, VGA, MCGA, harddisk(12Mb.), muis.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5"HD.
PC-speaker, Roland, AdLib, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 149,50



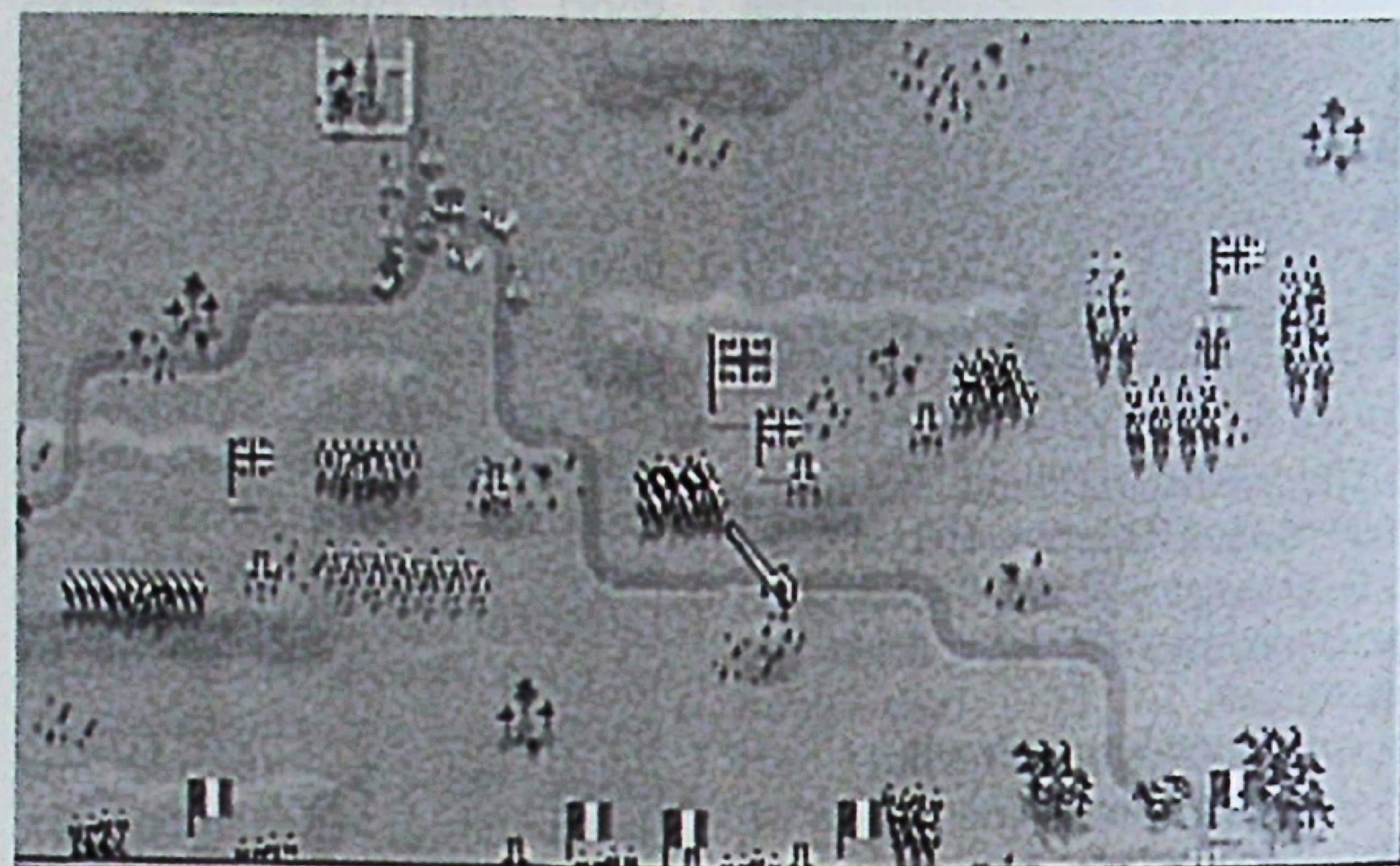
Wargames zijn er voor alle tijdvakken; op de computer kunnen tegenwoordig veldslagen uit de grijze oudheid tot en met een verre toekomst worden uitgevochten. Met name de Napoleontische veldslagen spreken echter nog altijd zeer tot de verbeelding. De romantiek van de negentiende eeuw, de legers in hun schitterende uniformen, de bulderende kanonnen, de zware cavalerie die een desperate charge uitvoert, de heroïek, de erecodes, je zou bijna vergeten dat het toch nog steeds om moord en doodslag gaat. De Slag bij Waterloo is waarschijnlijk de meest bekende veldslag uit de geschiedenis. De laatste oprisping van het militaire genie Napoleon Bonaparte heeft in het oorlogsspel Fields of Glory een fraaie historische verpakking gekregen.



De Slag bij Waterloo is eerder herschapen door SSI, dat jaren geleden Battles of Napoleon op de markt bracht en door PSS, dat indruk maakte met het Waterloo van Peter Turcan. Beide programma's hebben hun nadelen, maar zijn tot op de dag van vandaag nog altijd zeer de moeite waard om -in ieder geval tegen een menselijke tegenstander- te spelen. Qua vormgeving en uitvoering is Fields of Glory (FOG) superieur, maar het is zeer de vraag of het spel de gemiddelde wargamer lang zal kunnen boeien. David Chandler, hoofd van het departement van oorlogsstudies van de militaire academie van Sandhurst mag in de inleiding van de gebruiksaanwijzing dan wel beweren dat FOG honderden uren superieur vermaak biedt, maar dat gaat dan alleen op voor de mensen die altijd makkelijk willen winnen. De kunstmatige intelligentie van het spel schiet namelijk tekort. De liefhebber van wargames wil in de regel een vrijwel onverslaanbare tegenstander; een overwinning biedt dan namelijk de meeste bevrediging. Als de computer niet sterk genoeg meer is (computerintelligentie schiet op den duur eigenlijk altijd tekort, omdat je bepaalde spelpatronen gaat herkennen) moet feitelijk immer de gelegenheid geboden worden om een menselijke tegenstander op te zoeken. En dat gaat bij FOG niet, omdat het een spel voor één persoon is.

Speelbaar

Tot zover het slechte nieuws over FOG. Het goede nieuws is dat het voor een oorlogsspel buitengewoon speelbaar is, dat het spel er leuk uitziet en dat het door alle ingebouwde informatie echt gaat leven voor de speler. De inleiding van het spel, 15 seconden actie vanaf het slagveld, als een soort tot leven gebracht waterverfschilderij, is indrukwekkend. Die introductie beslaat overigens de helft van het spel en wie krap in de harddiskruimte zit (wie niet?) kan hem er beter aflaten. FOG beschikt verder over een database, die ook tijdens het spel oproepbaar is. Daarin zit informatie over alle commandanten en de legereenheden, compleet met op schilderijen gebaseerde afbeeldingen en toepasselijke marsmuziek. De militaire vertakking van opperbevelhebber tot gemeen soldaat is daarin perfect te volgen. Tijdens de veldslag is in de database te zien hoe het een eenheid vergaat, hoeveel mannen er nog zijn en dergelijke. Op het slagveld zelf kan een algemeen overzicht met alleen vlaggen worden opgeroepen en vervolgens kunnen delen worden uitvergroot, waarbij uiteindelijk mannen in herkenbare uniformen, kanonnen en paarden driedimensionaal zichtbaar worden. Dan is te zien dat de artillerie de kanonnen laadt of achter de paarden spant, dat de infanterie een andere formatie aanneemt (zoals een lijn of een vierkant) en dergelijke. Gebouwen en bruggen worden goed



zichtbaar, compleet met door artillerie toegebrachte schade.

De Slag bij Waterloo bestond eigenlijk uit een reeks van veldslagen. Toen Napoleon in 1815 Elba verliet en Frankrijk zonder slag of stoot weer voor zich wist te winnen, bevond de keizer zich in een moeilijke positie. Hij wist een zeer behoorlijk leger op de been te brengen van 128.000 man met 366 kanonnen, maar in België wachtte de Duke van Wellington met zijn coalitieleger (Engelsen, Duitsers, Belgen en Nederlanders) van 107.000 man en dicht in de buurt zat veldmaarschalk Gebhard von Blücher, met het Pruisische leger, 128.000 man sterk. Hoewel Napoleon over een zeer gemotiveerd leger beschikte met onder meer de 'onoverwinnelijke' Oude Garde, bestaande uit elitesoldaten, was het voor hem van cruciaal belang om te voorkomen dat de Pruisen zich bij Wellington zouden voegen, omdat hij dan tegenover een overmacht aan kanonnen en soldaten zou komen te staan. Dus marcheerde hij snel naar het noorden om Wellington en Blücher gescheiden te houden en apart aan te pakken. Het Franse leger werd gesplitst en van 16 tot 19 juni volgden de veldslagen bij Quatre Bras, Ligny, Wavre en Waterloo zelf.

Vitaal

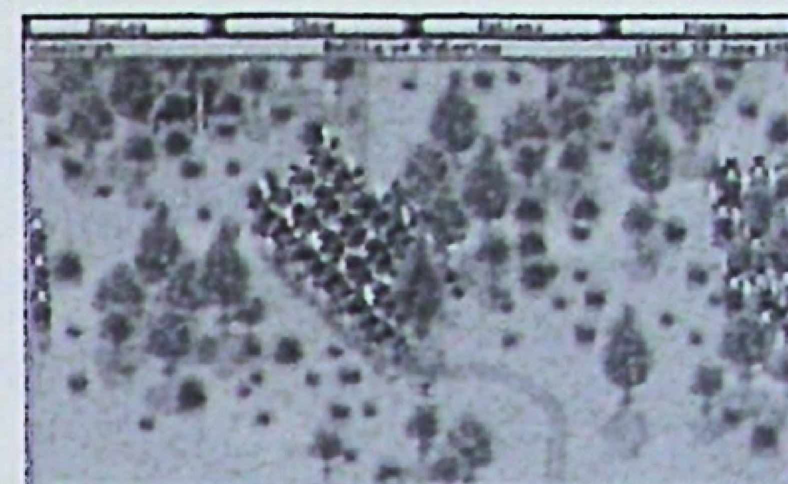
Bij Quatre Bras slaagde de Franse maarschalk Ney er niet het vitale kruispunt te veroveren. Bij Ligny werden de Pruisen door Napoleon teruggedreven, maar verzuimde de Franse keizer het leger van Blücher te achtervolgen en te vernietigen. De Pruisen hergroepeerden zich bij Wavre, waar een gedeelte van het Pruisische leger de rechtervleugel van het Franse leger onder maarschalk Grouchy bezig wist te houden. De belangrijkste Pruisische divisies konden zich alsnog bij Wellington in Waterloo voegen. Napoleon had het zich daar -mogelijk door zelfoverschatting- onnodig moeilijk gemaakt. Hij begon zijn aanval te laat, verzuimde een omtrekkende beweging te maken en ging een uitputtend frontaal gevecht aan met een goed ingegraven tegenstander. De taktiek van Wellington om infanteriedivisies in greppels of achter heuvels te laten schuilen en dan plotseling overeind te laten komen om de oprukkende vijand bij verrassing de volle laag te geven werkte uitstekend. De Oude Garde van Napoleon werd er voor het eerst in haar bestaan mee teruggedreven en de aanstormende Pruisen maakten het karwei verder af. De reeks van opmerkelijke blunders en de sluwe verdediging van Wellington waren het Franse leger fataal geworden.

FOG biedt de mogelijkheid alle vier de veldslagen na te spelen. De speler kan de rol van Napoleon kiezen of de rol van Wellington of Blücher. Bij Waterloo worden de Pruisen door de computer bestuurd. Er zijn twee aanvullende scenario's, Wagnée en Nivelles, denkbeeldige veldslagen die zich hadden kunnen voltrekken als de legers andere wegen waren ingeslagen. De legereenheden kunnen door middel van hun bevelhebbers als groter geheel of per brigade worden gecommandeerd. Dat laat ruimte voor uitgebreide manoeuvres. Soms wordt het allemaal wat veel, vooral bij Waterloo, om alle troepen passende orders te geven. Het spel blijft maar doorgaan en de speler moet de neiging onderdrukken om zijn orders voortdurend aan te passen. Een duidelijk minpunt is de scrolling; dat is een moeizame aangelegenheid met de rechtermuisknop, vooral bij de

sterkste vergroting.
Aardig is dat de bevelhebbers, te herkennen aan hun vlaggen, over het strijdtoneel rondgalopperen, vaak vlak bij hun troepen. Zij lopen een flink risico om gewond te raken of om te komen. Onder de generaals bevindt zich ook prins Willem II van Oranje, die het eerste korps onder Wellington commandeerde. Overigens een nogal povere generaal, die meer kwaad deed dan goed en waarschijnlijk vooral om politieke redenen in het coalitieleger was opgenomen.

Verveling

De sterkte van de computer kan van dienstplichtige tot elitesoldaat worden ingesteld. Op het zwaarste niveau zou de computer volgens de overigens voortreffelijke gebruiksaanwijzing bijna onverslaanbaar moeten zijn, maar dat is dus niet zo. Het is ook bij de hoogste moeilijkheidsgraad mogelijk om met een cavaleriebrigade een uitval te doen, een groot aantal kanonnen te vernietigen en dan nog en passant wat bevelhebbers neer te sabelen. Als je vervolgens niet al te wild met je eigen artillerie en infanterie omgaat win je elke veldslag, aan welke zijde je ook staat, al de eerste keer. En dat gaat snel vervelen. Het is verbazingwekkend dat Microprose, dat toch bekend staat om spellen met uitdagende moeilijkheidsgraden, waarbij je ook passend word beloond als je wint, een spel met zo'n zwakke kunstmatige intelligentie heeft afgeleverd. Afgezien daarvan is FOG uit de kunst; een echte bedreiging voor de 'table top wargames', waarbij miniatuursoldaatjes over een nagebouwd landschap worden

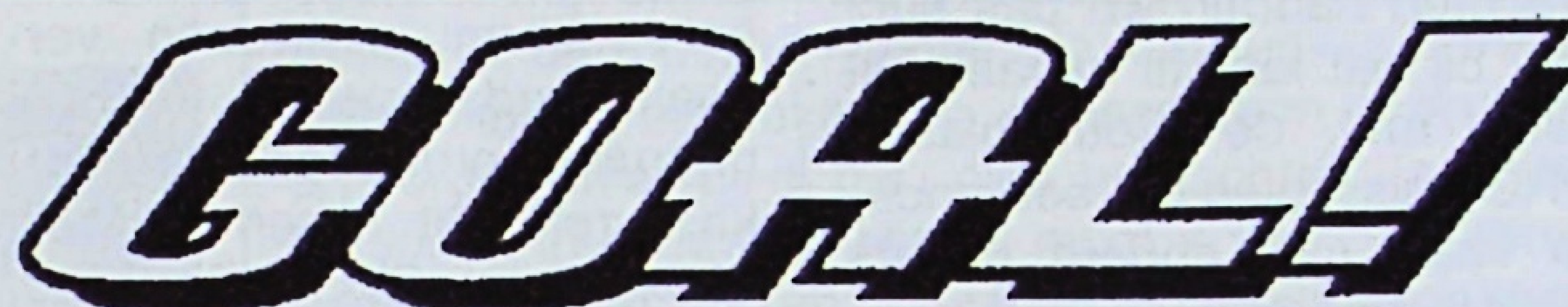


rondgeschoven.

Frank Buurman.

```
BEELD:             8
GELUID:            8
SPELKWALITEIT:     7
DOCUMENTATIE:      9
PRIJS:             6
```

Beschikbaar gesteld door Homesoft.



GOAL!

Softwarehuis: Virgin games.
Amiga 500(+), 600, 1200, 2000, 3000 met min. 1Mb.
Keyboard/joystick.
Aantal spelers: 1 of 2.
Richtprijs: FL. 109,=

De handleiding vertelt: "Goal wordt gespeeld met een ronde bal en twee teams van elk elf spelers. Eén speler aan elke zijde moet een GOAL KEEPER zijn en alleen die mag de bal met de handjes aanraken. De taak van de keeper is zijn doel te verdedigen tegen het gastenteam, dat als doelstelling heeft de ronde bal zo te verplaatsen dat deze achter de keeper terecht komt in het net. Tevens is er een neutraal persoon bij het spelverloop aanwezig, die om aandacht vraagt bij het aktiveren van een hard signaal en tevens in het bezit is van gekleurde kaartjes". Die laatste regel heb ik er zelf even bijgedaan, want ik vond dat deze wel degelijk in het bovenstaande thuishoort. Ik lag tenminste al aardig in een deuk, toen ik die tekst uit de handleiding doornam.

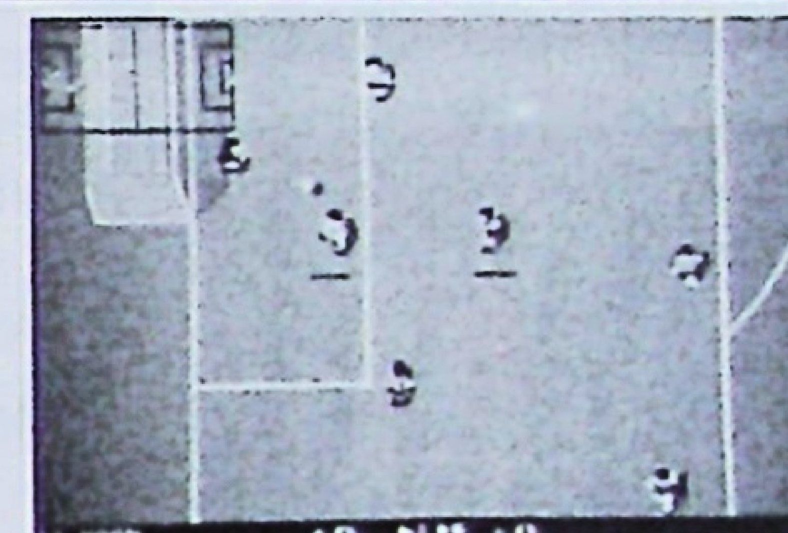
Je begint met een oefenspelletje. Eigenlijk is dit helemaal niet zo'n gek idee, want nu kun je even wennen aan de besturing van je manschappen. Een tegenstander heb je niet, dus je kunt lekker even dribbelen, passeren en wat knikkers op één der doelen schieten. Als we dat een beetje onder de knie hebben, gaan we over naar het penalty schieten: een aardige optie waarbij je zelf als speler tewerk gaat en als het andere team gaat schieten, ben je de keeper. Dat gekeeper is trouwens best wel pittig.
We verlaten het veld en keren terug naar het MAIN MENU. In dit menu vinden we een paar leuke opties zoals: wel of geen baleffekt, nat of droog veld, modderig veld, spellengte, wind, replays ja of nee, veld horizontaal of verticaal of een scanner, die in het klein laat zien waar de spelers op het veld staan. Deze instellingen (er zijn er meer) moeten worden geSAVEd op een datadisk. Tevens kun je nog een speciale REPLAY-disk aanmaken. Kiezen we b.v. een modderig veld, dan wordt de grafische structuur van het veld daadwerkelijk aangepast. Je ziet nu overal van die bruine plekjes op het veld, waarvan er bij de keeper de meeste liggen. De snelheid van de bal wordt nu tijdens het spelen behoorlijk afgeremd. Kon je op een droog veld gemakkelijk een 20m schot wagen, dan mag je nu meemaken dat de bal meters voor het doel blijft liggen.
Ik denk dat ik de stap maar ga wagen naar een enkele wedstrijd, alvorens we aan een toernooi gaan beginnen. We kiezen een tegenstander uit een menu, waarbij helaas de namen van de teams in een vervelende kleur zijn gekozen, zodat ze slecht leesbaar zijn.

GOAL

De spelers komen onder de tribune vandaan en blijven op het veld even netjes tegenover elkaar staan. Daarna hobbelt ieder naar zijn afgesproken positie. Inmiddels werd het beeld ingezoomd zodat ik van die grote spelers voor me zag. Dat formaat vind ik niet echt bevorderlijk voor een goed overzicht, dus gaan we uitzoomen en krijgen nu van die kleine mannekes die zeer duidelijk waar te nemen zijn. Mijn 2 mannen staan netjes in de middencirkel te wachten tot de scheids het signaal geeft voor de aftrap. Als dit dan gebeurd is, stormen we met z'n beiden dwars door het middenveld en stiefelen regelrecht op het doel af. Een schot..., de keeper duikt en grijpt de bal stevig vast. Het publiek gilt "AAaaahhh" en applaudisseert vervolgens. De keeper knalt de bal ver over het middenveld en nerveus zit ik aan de stick te draaien om mijn man erop af te sturen. De computer speelt best wel geraffineerd, want zijn mannen draaien sneller met de bal dan ik. In ieder geval werd het gevaarlijk bij mijn doel, dus maar even een sliding van achteren. Klabam, daar lag ie dan. De scheids piepte behoorlijk en het publiek liet z'n afkeuring bemerken door gejoel. In ieder geval kreeg ik gelijk de rode kaart en kon het veld verlaten. De vrije trap voor de tegenpartij is verrukkelijk. Ineens zie ik 5 mensen van mijn team een muurtje maken. Dit gebeurt automatisch en is echt vermakelijk om te zien. En dan gebeurt er ineens iets waar ik nooit op gerekend had: ze schieten niet dwars door de muur, maar spelen de bal netjes naar een afgedekte medespeler. Deze draait met de bal om z'n eigen as en geeft waarachtig een hakje naar een vent die de bal soepel overneemt en hem rechts in het net knalt. Mijn knikkers vlogen bijna uit m'n hoofd bij het zien van deze uitvoering. Met open mond zat ik naar de replay te kijken. Het publiek was helemaal wild geworden bij deze vertoning. Volgens mij stond die knaap die scoorde wel buitenspel, maar daar kon ik met niemand over twisten. Zullen we maar niet over de einduitslag praten?

MANAGER

Als manager van een team kun je via een menu je team



aankleden. Tevens kun je het team indelen op het veld en een taktiek vastleggen. Daarbij komt ook nog dat je elk lid van het team via opties kunt voorzien van 8 verschillende eigenschappen: agressie, tackels, nauwkeurig schieten etc. In totaal moet je dit dan met 13 uitgekozen spelers doen. 2 Van de club zijn reserve. De handleiding geeft hierover een zeer duidelijke verklaring.

BEELD en GELUID

De menuschermen zijn duidelijk en overzichtelijk, waarbij alleen het keuzemenu voor de teams wat beter kon. De figuren die over het veld hobbelen zijn prima weergegeven en het veld is zacht aan de ogen. Niks geen rommelig gedoe, alles ziet er verzorgd uit. Over het geluid kan ik alleen maar zeggen: prachtig. Elk geluid is precies afgestemd op de situatie, wat het spelen een geweldige kick geeft.

KONKLUSIE

Een must voor eigenlijk elke liefhebber. Bij dit spel kom je niets tekort en ik geloof dat het met 2 spelers nog leuker kan zijn. Zeer benieuwd ben ik naar de PC versie van dit spel. Tevens is er een Atari ST uitgave van GOAL. Ik kan alleen maar zeggen. GOAL gemist? Jammer!

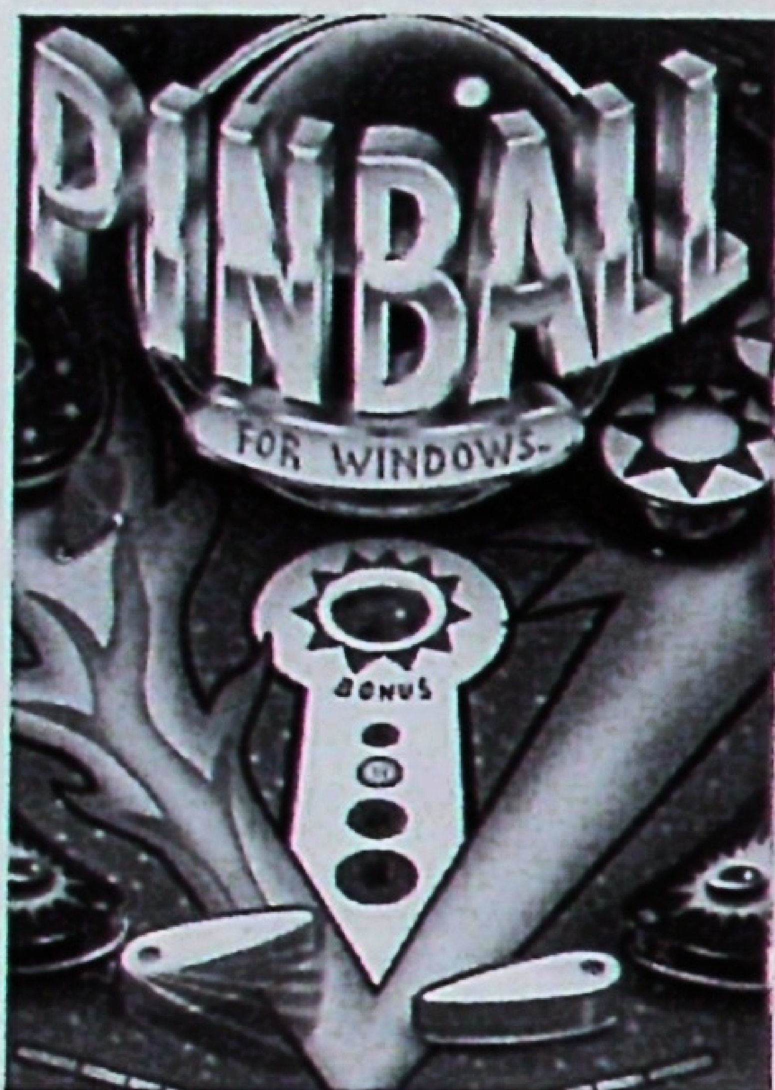
Henk Riemersma.

```
BEELD:             9
GELUID:            9
SPELKWALITEIT:    10
DOCUMENTATIE:      9
PRIJS:             8
```

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

PINBALL FOR WINDOWS

Softwarehuis: Dynamix. Min. 386SX, min. 2Mb., Windows 3.1 enhanced mode, VGA, harddisk. Aantal spelers: 1-4. Diskettes: 3.5"HD. Ondersteunt Windows 3.1 compatible geluidskaarten met DAC. Richtprijs: FL. 98,=



Volgens de doos is een 386SX voldoende, maar op zo'n computer kruipt de bal door een bak stroop. Een 386DX is beter, maar dan liefst met een snelle videokaart (Windows accelerator).


PINBALL op 1024x768 scherm

Dit is een amusementspakket uit de serie "Take a Break" van Sierra. Het pakket geeft - alleen onder Windows- 8 verschillende flipperkasten die allen gebaseerd zijn op bekende titels en/of figuren van Sierra en Dynamix: Leisure Suit Larry, King's Quest, Space Quest(3x), Willy Beamish en Nova 9(2x).

Ondanks het lange wachten op dit pakket lijkt het erop alsof de software vroegtijdig is uitgebracht en nog niet helemaal af is: het programma rammelt aan alle kanten!

Om te beginnen kregen we op twee computers geen muziek of geluid na het installeren en dat was voor de eerste keer dat we dat ondervonden bij software voor Windows. De informatie hierover staat in de handleiding (op het beeldscherm, NIET in het boekje): er moet een MIDI-file voor dit pakket worden aangemaakt. Doen we dit volgens de gegevens van Dynamix, dan krijgen we inderdaad muziek (meestal over 2 kanalen, soms alleen rechts), maar nog steeds geen effekten of spraak. Kiezen we voor ALL MIDI (kanalen 1-16) dan wordt ruis toegevoegd aan het signaal, zodat de inmiddels tevoorschijn getoverde effekten worden overheersd door muziek met ruis. Regelen we dit met de mixer van Windows Multimedia, dan kunnen we de verhouding muziek/effekten keurig instellen, maar de ruis kregen we pas weg na kanaal-voor-kanaal experimenteren en zoals te verwachten hadden we pas succes bij het laatste kanaal! Dit alles met de Soundblaster PRO; misschien dat een andere kaart met andere drivers minder problemen geeft?

De snelheid van de bal is regelbaar, maar daarmee regelen we ook meteen de snelheid van animaties en soms zelfs van spraak en effekten. Een trage bal geeft dan het geluid van een te langzaam draaiende bandrecorder, een snelle bal laat de stemmetjes van Knabbel en Babbel horen!

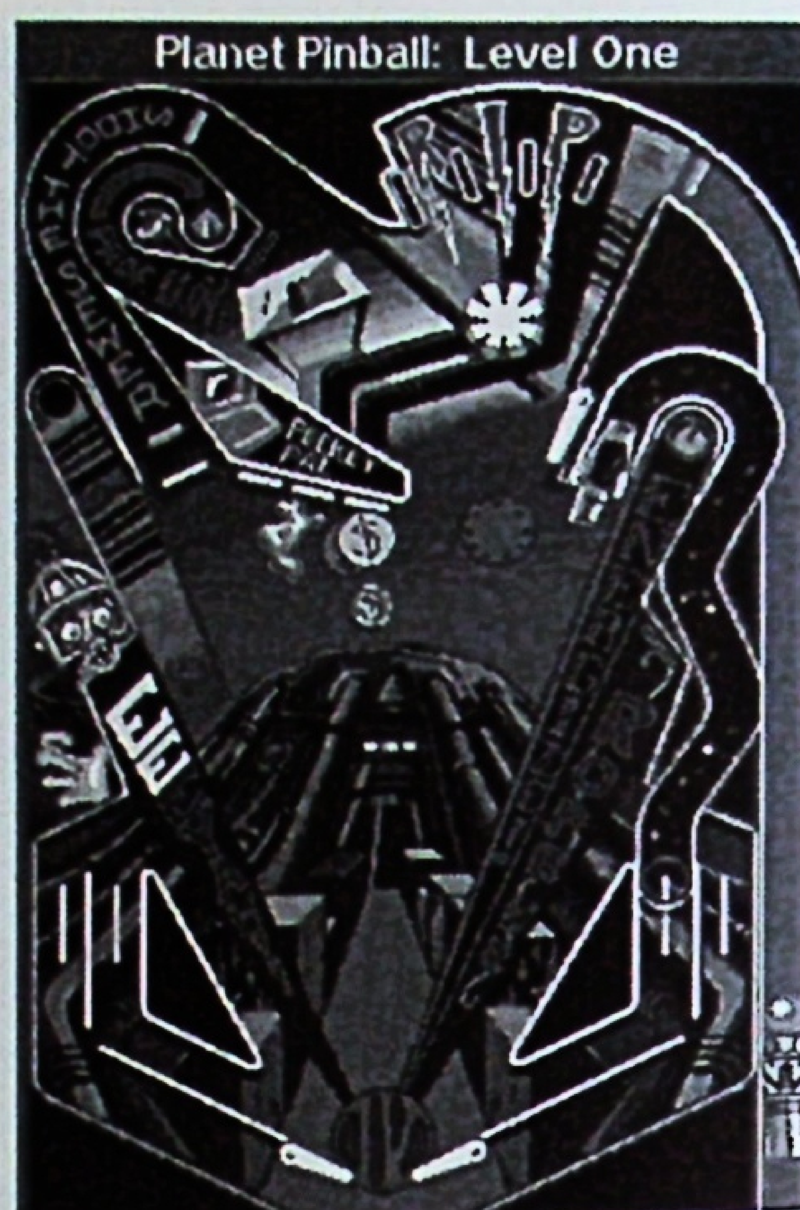
Ook vreemd zijn de flipperkasten. Volop kleuren en bewegingen maar vrijwel nergens cijfertjes, getallen of teksten die punten, scores of bonussen aangeven. Wil je weten waarheen je het balletje moet sturen, dan moet je de plaatjes uit de handleiding gebruiken om te kijken waar de plaatsen zijn op de 'kast' waar je punten of bonussen kunt verzamelen.

Naast de eigenlijke flipperkast (links op het scherm) zit een tweede scherm met daarin o.a. animaties en beelden met de figuren die bij de gekozen kasten horen. Bij de helft van de kasten hebben de animaties en geluiden bij de plaatjes aan de rechterkant invloed op de bal in de kast links. Gebeurt er rechts het één en ander, dan vertraagt de bal eventjes. Hoe minder animaties rechts, hoe beter het balverloop in de 'kast' links. Het beste spel is dan ook DRAXON 2, want bij deze flipperkast gebeuren de animaties aan de rechterkant voornamelijk als de bal buiten beeld is of stil ligt, waardoor de balsimulatie niet verstoord wordt. Daarbij komt nog dat deze kast stereomuziek geeft en fraaie animaties en effekten in de kast zelf heeft.

Het programma ondersteunt 2 resoluties. Zoals al gezegd is het scherm in tweeën verdeeld, zodat slechts de helft gebruikt wordt door de flipperkast zelf. Dit alleen in VGA 320x200 of SVGA 640x480. Draait Windows onder 800x600, dan is het beeld matig en bij 1024x768 kun je het spel niet meer spelen, want het kastje zelf beslaat dan nog maar een achtste deel van het scherm en dat is te weinig om details te onderscheiden. Bij deze hoge resoluties moet Windows teruggezet worden naar een andere video-resolutie. Een 17" of 20" monitor is bij dit spel een enorm voordeel.

Na alle puzzeltochten en vreemde ervaringen krijgen we toch hele leuke en mooie flipperkasten: klein maar fijn. Zijn alle instellingen in orde dan krijg je prima geluid, spraak en schitterende effekten.

Met de snelheidsregeling van de bal kun je het spel heel natuurgetrouw maken (geluid niet meegerekend, zie boven). De kast kan op TILT, doch dit is uitschakelbaar (oefenoptie). Sommige kasten hebben 3 flippers en 2 ballen tegelijkertijd in een spel hoort ook tot de mogelijkheden. Op het rechter scherm gebeurt van alles en



wil je dit zien, dan dalen je prestaties op de kast tot nul komma nul. Het rechter deel is waarschijnlijk voor de toeschouwers.

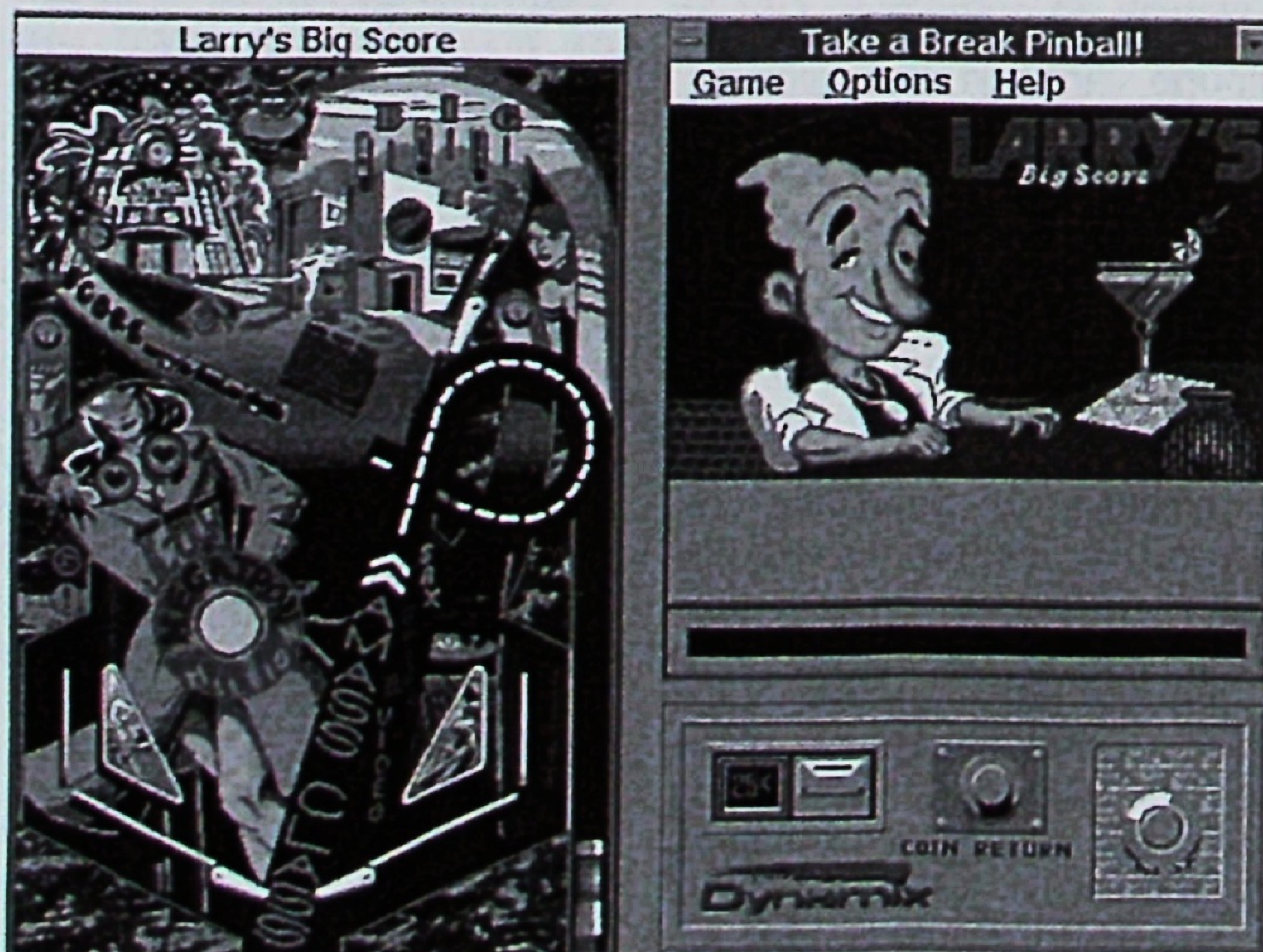
KONKLUSIE

In de introductie van de handleiding staat dat dit pakket bedoeld is als leuk tussendoortje en wat dat betreft zijn de makers voor 100% geslaagd: beeld, geluid en spel zijn voortreffelijk. Wil je wat serieuzer aan de slag (flipperen voor de punten en de bonussen) dan zijn de kasten matig tot redelijk en vind ik het bezwaarlijk dat het rechter deel -met soms schitterende animaties- het spel kan beïnvloeden. In beide gevallen kun je echter geconfronteerd worden met noodzakelijke beeld- en geluidsaanpassingen en je moet zelf maar beoordelen in hoeverre je in staat bent om uit deze software een leuk geheel samen te stellen. Enkele negatieve aspecten van het spel geef ik weer in de beoordeling van de handleiding, want hierin had b.v. moeten staan hoe je diverse geluidskaarten moet instellen en dan ook nog op de juiste manier. Bij de waardering van het beeld ga ik uit van de ideale instelling: 640x480 VGA met een goede monitor. De rest houden we maar op bugs wegens het overhaast in produktie nemen van het programma, want niet alle kasten hebben problemen en de balsimulatie is ook verschillend per kast.

Alfred.

BEELD:	8
GELUID:	9
SPELKWALITEIT:	7
DOCUMENTATIE:	3
PRIJS:	9

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

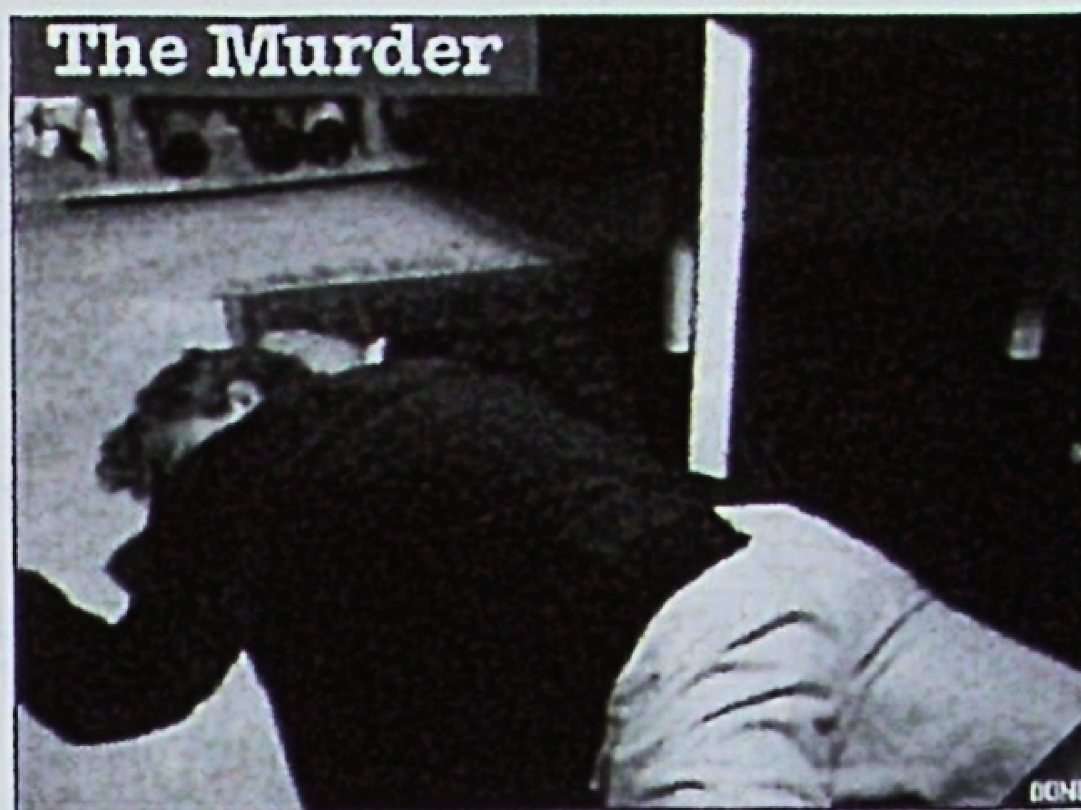


"Who Killed Sam Rupert".

Softwarehuis: CMC.
MPC: Min. 80386SX, min. 4Mb., Windows 3.1, SVGA min. 512Kb., CD-ROM drive, MS-DEX 2.2 of hoger.
Macintosh: system 6.0.7 of hoger, 3.5Mb. geheugen, 8-bit color + color monitor, harddisk, CD-ROM drive.
Aantal spelers: 1.
Geluidskaart met Windows drivers.
Richtprijs: FL. 109,=

Beide versies (MS-DOS en Macintosh) staan op dezelfde CD-ROM. De SVGA-kaart moet 640x480 in 256 kleuren aankunnen. Geluidskaart en drivers moeten Windows Multimedia compatible zijn.





Nu eens geen Sherlock Holmes of een stripverhaal met geluiden, maar een moord in onze eigen tijd die we zelf moeten oplossen. Op de CD staat 500Mb. waarvan het overgrote deel bestaat uit videofilms met spraak van artiesten, die optreden in dit moord-mysterie. Je kunt enkele lokaties bezoeken en onderzoeken en verder diverse -al dan niet- verdachte personen interviewen. Hierbij moet je zelf aantekeningen maken. Denk je te weten wie de moordenaar is, dan roep je een persconferentie bijeen en beantwoord je de vragen van de journalisten. Als je hier heelhuids doorheen komt, volgt de oplossing van het raadsel en ga je naar level 2 van het spel.

Je moet van dergelijke moordmysteries houden. Is dit echter het geval, dan haal je



met deze CD een schitterend spel in huis. Het is eigenlijk een complete videofilm, waaraan het einde ontbreekt. Zoeken, praten en vele vragen stellen brengen je steeds dichter bij de oplossing.
Voor de liefhebbers van dit soort films, die nu eens zelf de misdaad willen oplossen en niet gelaten het eind van het verhaal op het scherm vertoond willen zien. Aktie ontbreekt, dus ongeschikt voor schietgrage detectives.

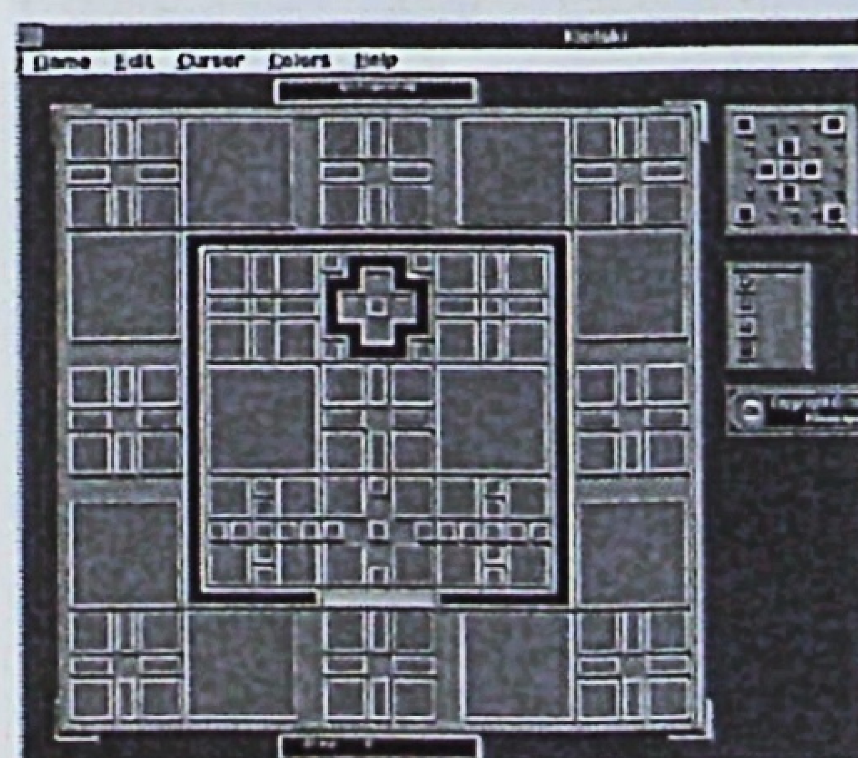
Alfred Malone.

BEELD:	8
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	7
PRIJS:	7

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.

KLOTSKI

Softwarehuis: Quanta Press.
PC & compatibles, min. 640Kb., CD-ROM drive, Microsoft Windows 3.0 of hoger.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5"HD.
PC-speaker, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 59,=



KLOTSKI (of Klocki) is Pools voor blokje en heeft niets te maken met karnemelk met een vleugje kameel.

"Je verdient inmiddels lekker en je hebt een 80486 machine met SVGA, harddisk, Soundblaster, Windows en CD-ROM op je buro. Diep in je hart verlang je echter terug naar je kindertijd in het poepstoeltje: lekker fröbelend met je gekleurde blokken....... dan is hier voor jou: KLOTSKI.

Echt waar, KLOTSKI is niets anders dan een schuifpuzzel met blokjes. Het gehele programma is slechts 500Kb. klein en op de CD-ROM staan alleen wat gesproken teksten. In totaal wel 50Mb. spraak, maar aan teksten slechts ca. 6Mb. want alle opmerkingen staan er 8 keer op met verschillende stemmen. Heb je de CD-ROM niet in de drive, dan kun je het spel ook spelen en hoor je gewoon de stemmetjes niet.
Geluidseffekten dan? Ja, bliepjes via de interne speaker. Animaties? Nee! "En die diskette?" hoor ik je vragen. Welnu, op de CD-ROM staat een foutje, zodat je het spel vanaf diskette moet opstarten. Nog een paar diskettes erbij - want wat mij betreft is één stemmetje echt voldoende- en de gehele CD was overbodig geweest.

Gelukkig is de prijs redelijk in overeenstemming met het gebodene. O.k., het is niet slecht want de puzzels zijn echt lastig, maar een CD uitbrengen met een schuifpuzzel van 500Kb., opgebouwd rond enkele gekleurde blokjes is mij gewoon te makkelijk. De editor maakt dat niet goed, want puzzels ontwerpen heeft alleen zin als je een mede-KLOTSKI-fanaat hebt, die jouw blokjes in de goede volgorde wil plaatsen. Hopelijk heb je een correspondentie vriend(in) in Polen waarmee je puzzels kunt uitwisselen. Stuur ze meteen een blikje Pepsi en laat ze daar eens naar THE 7th GUEST kijken; uiteindelijk zijn dat ook alleen maar schuifpuzzels maar tjonge, jonge, wat een verschil.....
Let wel even op de waardering voor de spelkwaliteit: daar is alles dik in orde!

Alfred.

BEELD:	4
GELUID:	4
SPELKWALITEIT:	7
PRIJS:	6

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.

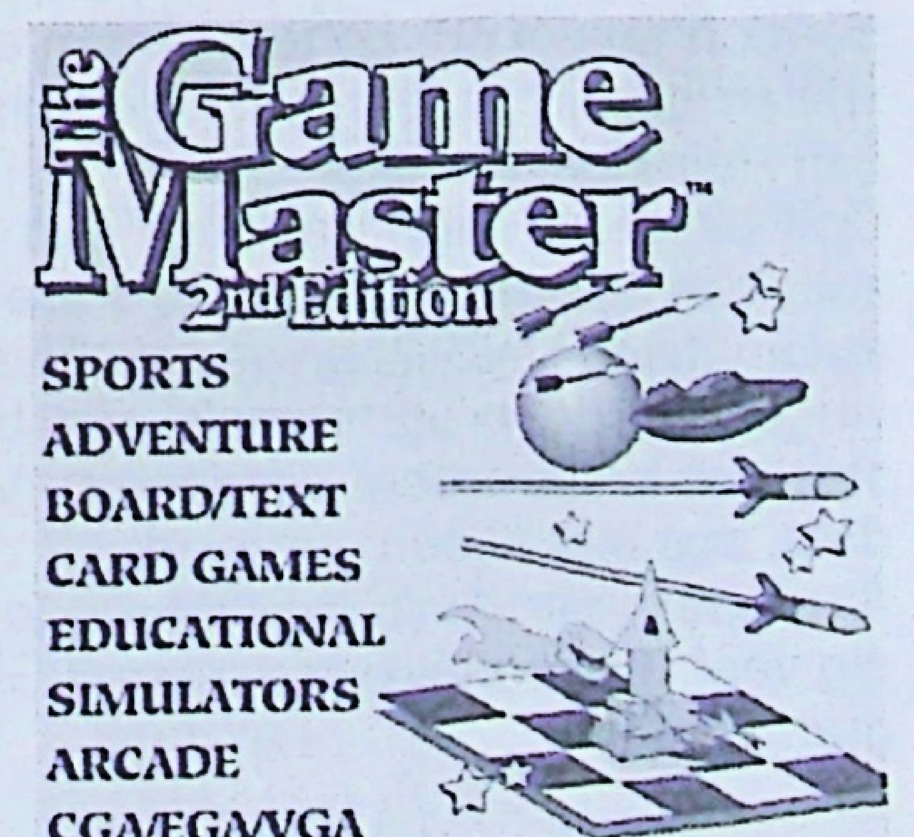
The Game Master 2nd Edition

Softwarehuis: Advantage Plus.
PC & compatibles, DOS 3.0 of hoger, CD-ROM drive.
Richtprijs: FL. 99,=

En alweer een CD-ROM met een verzameling shareware spellen en utilities. Deze schijf bevat voornamelijk bekende spellen, zoals de Moraff's series en Apogee spellen. Verder veel tekstadventures, CGA en EGA programma's. Opvallend is de hoeveelheid muziekprogramma's en muziekstukken in diverse formaten. Ook komen we veel demo's tegen van de bekende grote softwarehuizen; dus geen shareware in de zin dat ze geschreven zijn door 'amateurs'.

Een extra vermelding verdient het menu waarmee de schijf werkt: zeer gebruiksvriendelijk en dat komen we niet vaak tegen bij dit soort CD-ROM's. Je kunt eenvoudig alles opzoeken, waarbij je een uitvoerige omschrijving krijgt. Overzetten naar (hard)disk is simpel, waarbij meteen UNZIPpen mogelijk is en drive + pad 'onthouden' worden, zodat je -zolang je met dezelfde drive werkt- geen padnaam hoeft in te toetsen.

Beschikbaar gesteld door Microscan.



CD SPEEDWAY

Softwarehuis: Bloc Publishing.
PC & compatibles, min. 640Kb., DOS 3.3 of hoger, CD-ROM drive.
Diskettes: 3.5"+5.25".
Richtprijs: FL. 199,=



CD SPEEDWAY is een cacheprogramma om het lezen van CD-ROM te versnellen. De werking is te vergelijken met de manier waarop PC-SHELL gegevens van harddisk of CD-ROM inleest. Na het benaderen van een CD-ROM worden gegevens van deze CD-ROM in enkele files op harddisk of ramdisk gezet om van daaruit de CD-ROM te lezen. Staan de gezochte gegevens in de file, dan gaat het zoeken zeer snel; staan ze er niet in, dan worden ze alsnog in deze files opgenomen om later beschikbaar te zijn. Hoe vaker je dezelfde CD-ROM gebruikt, hoe vaker gegevens versneld ingelezen kunnen worden. Gebruik je een CD-ROM intensief, dan werpt het programma z'n vruchten af. Gebruik je slechts incidenteel een CD-ROM en dan ook nog slechts weinig, dan heeft het programma nauwelijks invloed.

Voor FL. 199,= kom je jammer genoeg wat teleurstellingen tegen. Zo bevat de enorme doos slechts een magere (Engelse) handleiding en 2 diskjes. Op de diskjes een paar piepkleine programma's. Is de boel geïnstalleerd, dan blijkt dat de boot-file in de AUTOEXEC.BAT het vertikt om de versneller in te laden. Na enig zoeken blijkt dit toch wel te werken, al hebben we oplossing niet via de handleiding gevonden.
Zetten we de driver (deze gebruikt 19Kb. geheugen) in himem, dan blijkt Windows 3.1 niet meer te willen werken, dus onder Windows 3.1 zul je 19Kb. van het standaard geheugen moeten afsnoepen.
Verwijderen van de driver kan, maar wil je ook de 19Kb. geheugen daarmee vrij maken, dan zal de driver altijd als laatste programma geïnstalleerd moeten worden.
Pas op met de directory waarin je de software wilt plaatsen! CD SPEEDWAY gebruikt voor enkele programma's dezelfde naam als Microsoft gebruikt bij z'n MSCDEX CD-ROM SPEED TEST V.2.21.

Buiten de driver bevat het pakket een menu-editor om config-files aan te maken, maar dat kan net zo makkelijk met een editor van b.v. Windows of PC-Tools.
Het programma werkt redelijk, mits met bovenstaande opmerkingen rekening wordt gehouden. Gebruik je een RAM-drive dan werkt het programma tamelijk vlot.

Beschikbaar gesteld door Microscan.

LIGHTNING CD

Softwarehuis: Lucid Corporation.
PC & compatibles, DOS 3.1 of hoger, min. 256Kb.
Diskettes: 3.5"+5.25".
Richtprijs: FL. 189,=



Voor een tientje minder een kleinere doos, iets meer software en een uitstekende handleiding. LIGHTNING CD is eveneens een diskcache programma, maar dan een dat in RAM werkt (conventioneel, extended, XMS of EMS). Tevens vervangt het een diskcache programma zoals SMARTDRV, want buiten CD-ROM werkt het programma ook met diskdrives en harddisks. Er is 44Kb. geheugen nodig, maar door het wegvallen van een 'gewone' diskcache heeft dit weinig invloed. De werking is eveneens gelijk aan SMARTDRV en een write-behind behoort dus ook tot de mogelijkheden. Er zijn vele extensies mogelijk om het programma aan te passen -meer dan bij SMARTDRV- en de documentatie is prima, zodat je vrijwel nergens problemen zult ondervinden. Omdat het programma in RAM werkt is het uiteraard aanmerkelijk sneller dan CD SPEEDWAY en gemiddeld komt de snelheid overeen met die van SMARTDRV. LIGHTNING CD werkt bij ons uitstekend samen met andere drivers, met Windows 3.1, maar uiteraard niet met een diskcache, want het is een vervanger hiervoor en geen aanvulling.
In het pakket zitten nog enkele utilities, die echter alleen aardig zijn als ze op je configuratie van toepassing zijn en je hiervoor nog geen andere software gebruikt.
LIGHTNING CD is een prima universeel cache-programma, dat ook met CD-ROM werkt. Helaas is ook dit pakket pittig geprijsd, maar zolang Microsoft nog geen MS-DOS met aangepaste SMARTDRV levert, zullen we voorlopig afhankelijk zijn van dit soort utilities of gewoon genoegen moeten nemen met een trage CD-ROM.

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

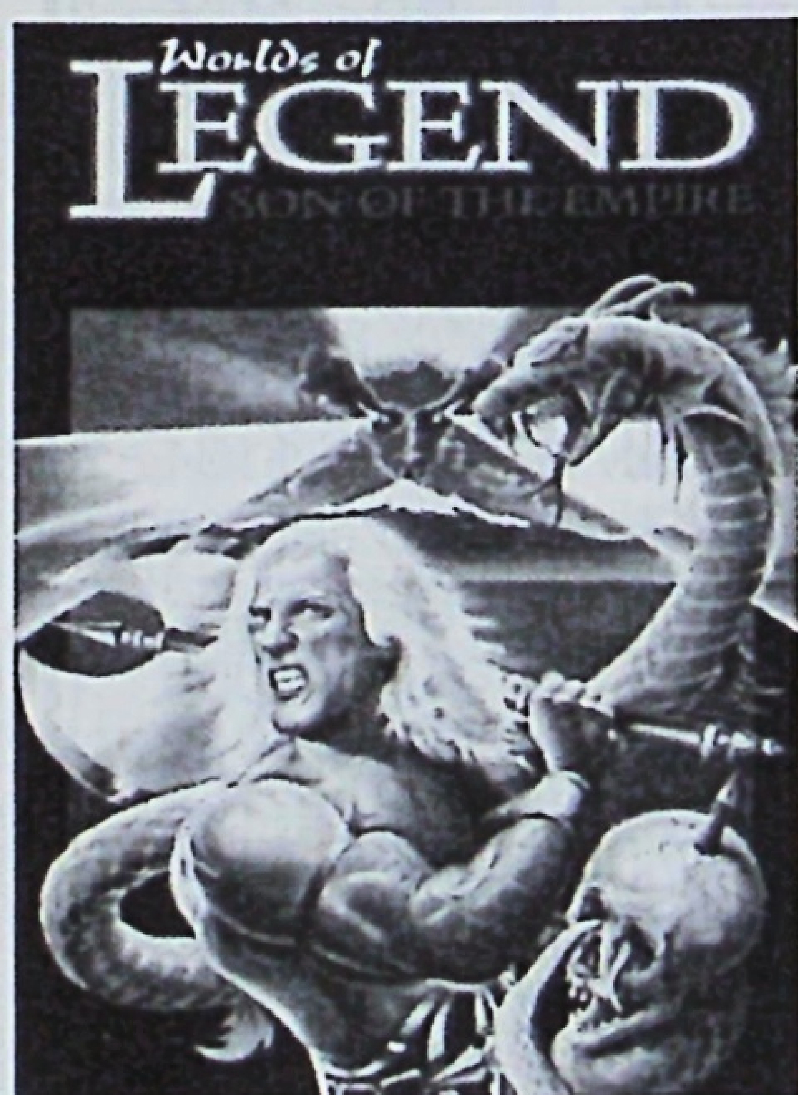
Kun je er geen genoeg van krijgen?.....

Dan is hier de WORLD VISION 3 DISC SET!.

Nog geen jaar geleden kostte een CD-ROM met shareware tussen FL. 100,= en FL. 200,= voor één schijfje. Deze set van 3 CD's is een nieuwe prijsdoorbraak, want terwijl shareware Cd-ROM's inmiddels gezakt zijn in prijs tot 6 à 7 tientjes kun je voor FL. 109,= dit WORLD VISION triple pack aanschaffen; een paar dubbeltjes meer dan FL. 36,= per CD!!

De 3 CD-ROM's zitten verpakt in een stevig kartonnen mapje. Op de CD's kun je alle onderwerpen terugvinden: spellen in alle soorten en maten, Windows utilities en -spellen, educatieve programma's, zakelijke programma's etc. etc. Verder ook zeer veel muziekprogramma's en -stukken, demo's en .GIF-plaatjes. Het is gewoon teveel om op te noemen en als je de schijfjes door moet spitten ben je na een avondje echt goed gaar en heb je slechts een klein deel bekeken.
Ook bij deze software weer een gebruiksvriendelijk menu, dat zelfs het wisselen van de CD's toestaat. Hier eveneens weer evt. automatisch UNZIPpen van de files naar (hard)disk. De omschrijvingen bij de programma's zijn beknopt en vele programma's staan er in meerdere versies op. Veel software is tamelijk up-to-date, dus niet alleen oud werk.
Aanrader voor de 'CD-ROM diggers'. Je krijgt gewoon waanzinnig veel voor weinig geld: ruim 3 Gigabyte (meer dan 20.000 programma's)!!

Beschikbaar gesteld door Microscan.



WORLDS OF LEGEND

SON OF THE EMPIRE

Softwarehuis: Mindscape.
AT & compatibles, min. 640Kb., DOS 3.3 of hoger, CGA, EGA, VGA, Tandy.
Harddisk aanbevolen.
Keyboard/muis.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5"HD.
PC-speaker, Roland, AdLib, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 89,50
Ook uitgebracht voor Amiga.

Het land Tazere is herstellende van de meest recente chaotische strijd tegen Kwade Krachten. Het Koninkrijk werd door vier avonturiers gered van een zekere ondergang. Uit



het Noorden kwam een machtige Berserker, uit het Zuiden een Runemaster, gewapend met magische spreuken. Een Troubadour (een broertje van een Bard) met magische liederen kwam uit het Westen, en uit het Oosten kwam een Assassin. Samen verijdelden zij de gemene plannen van Koning Necrix III, en redden zo Travere. Nu herstellen zij zich en genieten van een welverdiende rust, in het afgelegen dorpje Brodfird. Dan bereikt hen het nieuws dat er iets niet pluis is in het Rijk van de Maan...

Son of Empire is de opvolger van Legend. Het is een 3D-isometrisch RPG met een typische 1987-look. De plaatjes zijn voor CGA, EGA en VGA hetzelfde, op het kleurengebruik na. Het ziet er allemaal erg 'Bardstale' uit.

Uit de (overigens uitstekende) handleiding is al af te leiden dat het hier gaat om een spel met de standaard RPG ingrediënten: dungeons en monsters, raadsels met voorwer-



pen, toveren met scrolls, verschillende bestanddelen en verschillende rassen en stammen die elkaar bestrijden etc.

Op de speelbaarheid valt niets af te dingen; het lopen, vechten, voorwerpen gebruiken en toveren verloopt snel en eenvoudig, hetzelfde als bij Ultima Underworld: je kunt met wat fantasie (en veel geld!) zelf de meest bizarre spells samenstellen. Na een paar uur spelen blijkt SON OF THE EMPIRE vooral groot, zodat mensen die Legend kennen en leuk vinden hieraan hun hart kunnen ophalen.

Het doel van het adventure is het verzamelen van een aantal scherven van een Zeer Machtig Amulet om daarmee de tovenaar Ti-Mann Mochun te verslaan, die de dood van de keizer op zijn geweten heeft. Hierbij wordt men gehinderd door honderden enge Monsters, en een stel legers dat de hele landkaart rondstruint, want het land is na de dood van de keizer natuurlijk veranderd in een grote chaos.



De spelers van de voorganger Legend zijn eigenlijk de enige doelgroep van dit pakket, aangezien er zoveel concurrentie is. Wie Ultima Underworld kent (en kan spelen), zal SON OF THE EMPIRE links laten liggen. Het geheel doet gewoon te ouderwets aan en brengt te weinig nieuws om de concurrentie met spellen van deze tijd aan te kunnen. Het enige speciale dat dit spel bezit, is, dat alle vier de figuurtjes onafhankelijk van elkaar kunnen bewegen en handelen. Je moet echter wel erg snel met de muis/het toetsenbord zijn om alle vier tegelijkertijd aan iets te laten werken, anders is de eerste al weer klaar met zijn bezigheid. Zo blijft er dus niet veel over van deze functie.

Stijn en Martijn.

BEELD:	7
GELUID:	6
SPELKWALITEIT:	7
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	7

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

Edition 32 - Week 32 - August 9, 1993

THE NET PC GAMES TOP 50

The Net PC Games Top 100 is compiled every week by Jojo Productions, using votes sent by people from more than 25 countries.

Phone/Fax: (0)10-4114510 (Netherlands)

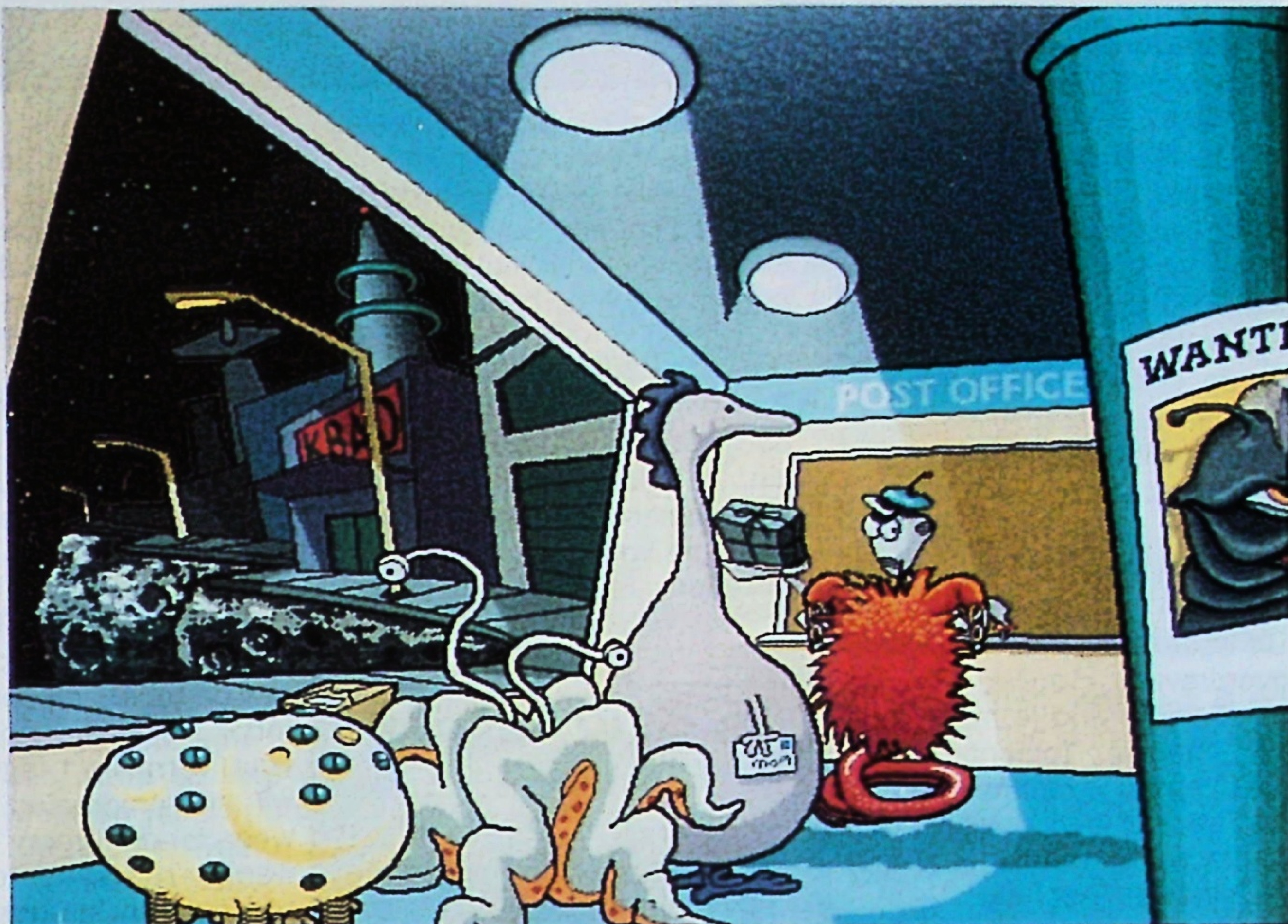
Symbol	Meaning	Code	Category
-	new entry	AC	action
•	climbing	AD	adventure
¤	bullet	PU	puzzle
()	subtitle	RP	role-playing
[]	extra title	SI	simulation
#	shareware	SP	sports
ID	identification no	ST	strategic

this week	last week	number of weeks	title	developer/publisher(s)	category	ID
1	1	32	CIVILIZATION	MicroProse	ST	1002
2	2	23	X-Wing [+Imperial Pursuit]	LucasArts/US Gold	AC	1169
3	3	32	Falcon 3.0 [+Mig-29]	Spectrum Holobyte/MicroProse	SI	1005
4	4	29	VGA Planets #	Tim Wisseman	ST	1131
5	5	31	Dune 2 (The Building of a Dynasty)	Westwood/Virgin	ST	1110
6	7 •	15	Strike Commander	Origin/Electronic Arts	SI	1218
7	6	30	World Circuit [+Formula 1 Grand Prix]	MicroProse	SP	1123
8	9 •	32	Wolfenstein 3D #	Id/Apogee	AC	1013
9	10 •	30	Railroad Tycoon	MicroProse	ST	1121
10	12 •	13	Prince of Persia 2 (The Shadow & the Flame)	Broderbund/Electronic Arts	AC	1232
11	16 •	29	Ultima Underworld 2 (Labyrinth of Worlds)	Origin/Electronic Arts	RP	1127
12	8	31	Star Control 2 (The Ur-Quan Masters)	Accolade	ST	1116
13	18 •	5	Betrayal at Krondor	Dynamix/Sierra	RP	1275
14	11	29	The Incredible Machine [+Even More Incredible Machine]	Dynamix/Sierra	PU	1128
15	14	31	Alone in the Dark	Infogrames/I-Motion	AD	1105
16	13	32	Aces of the Pacific [+missions]	Dynamix/Sierra	SI	1010
17	17	32	Harpoon [+disks]	Three-Sixty/Electronic Arts	ST	1058
18	15	19	Ultima 7 Part 2 (Serpent Isle)	Origin/Electronic Arts	RP	1195
19	20 •	32	Darklands	MicroProse	RP	1008
20	28 ¤	5	SYNDICATE	Bullfrog/Electronic Arts	AC	1271
21	19	32	Ultima 7 (The Black Gate) [+Forge of Virtue]	Origin/Mindscape	RP	1001
22	26 •	32	Ultima Underworld (The Stygian Abyss)	Origin/Mindscape	RP	1009
23	23	32	Indiana Jones (Fate of Atlantis)	LucasArts/US Gold	AD	1003
24	24	31	Wizardry (Crusaders of the Dark Savant)	Sir-Tech/US Gold	RP	1104
25	22	12	Flashback	Delphine/US Gold/SSI	AC	1236
26	21	20	Nethack 3.1 {freeware}	DevTeam	RP	1186
27	31 •	32	Links 386 Pro [+courses]	Access/US Gold	SP	1006
28	25	13	7th Guest	Trilobyte/Virgin	PU	1230
29	29	22	Empire Deluxe	New World	ST	1177
30	27	7	SVGA Air Warrior	Kesmai/Konami/GEnie	SI	1251
31	33 •	11	Spaceward Ho!	New World/US Gold	ST	1154
32	30	21	Minesweeper	MicroSoft	ST	1184
33	32	31	Comanche (Maximum Overkill) [+missions]	NovaLogic/US Gold	SI	1101
34	43 •	6	Day of the Tentacle	LucasArts/US Gold	AD	1268
35	34	29	Commander Keen 4, 5, 6 #	Id/Apogee	AC	1129
36	40 •	5	Tornado	Digital Integration/Spectrum Holobyte	SI	1273
37	35	30	V for Victory (Utah B./Velikiye L./Market G...)	Atomic/Three-Sixty/Electronic Arts	ST	1114
38	53 ¤	7	SPACE HULK	Electronic Arts	AC	1267
39	38	32	Monkey Island 2 (Le Chuck's Revenge)	LucasArts/US Gold	AD	1014
40	37	22	Command HQ	MicroProse	ST	1166
41	36	16	Lemmings 2 (The Tribes)	DMA/Psygnosis	PU	1207
42	39	14	Eye of the Beholder 3 (Assault on Myth Drannor)	SSI/US Gold	RP	1225
43	41	12	Solitaire for Windows	MicroSoft	ST	1214
44	51 •	16	Monster Bash #	Apogee	AC	1213
45	47 •	5	Pirates! Gold	MicroProse	ST	1272
46	48 •	4	Railroad Tycoon Deluxe	MicroProse	ST	1276
47	45	31	F-15 Strike Eagle 3	MicroProse	SI	1103
48	49 •	32	Lemmings [+Oh No! More Lemmings]	Psygnosis	PU	1095
49	46	32	SimCity	Maxis/Ocean	ST	1079
50	44	30	Conquered Kingdoms	QQP	ST	1122

WHERE IN SPACE IS CARMEN SANDIEGO?

Softwarehuis: Broderbund.
Min. 80386/16 Mhz., min. 640Kb., DOS 3.1 of hoger, VGA, harddisk.
Keyboard/muis.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5"HD.
Muziek: Roland MT-32/LAPC-1/CM-32L, AdLib, Sound Blaster(PRO), Pro Audio Spectrum, General MIDI.
Geluidseffekten: Soundblaster(PRO), Pro Audio Spectrum, Disney Sound Source, PS/1, Tandy.
Richtprijs: FL. 139,50

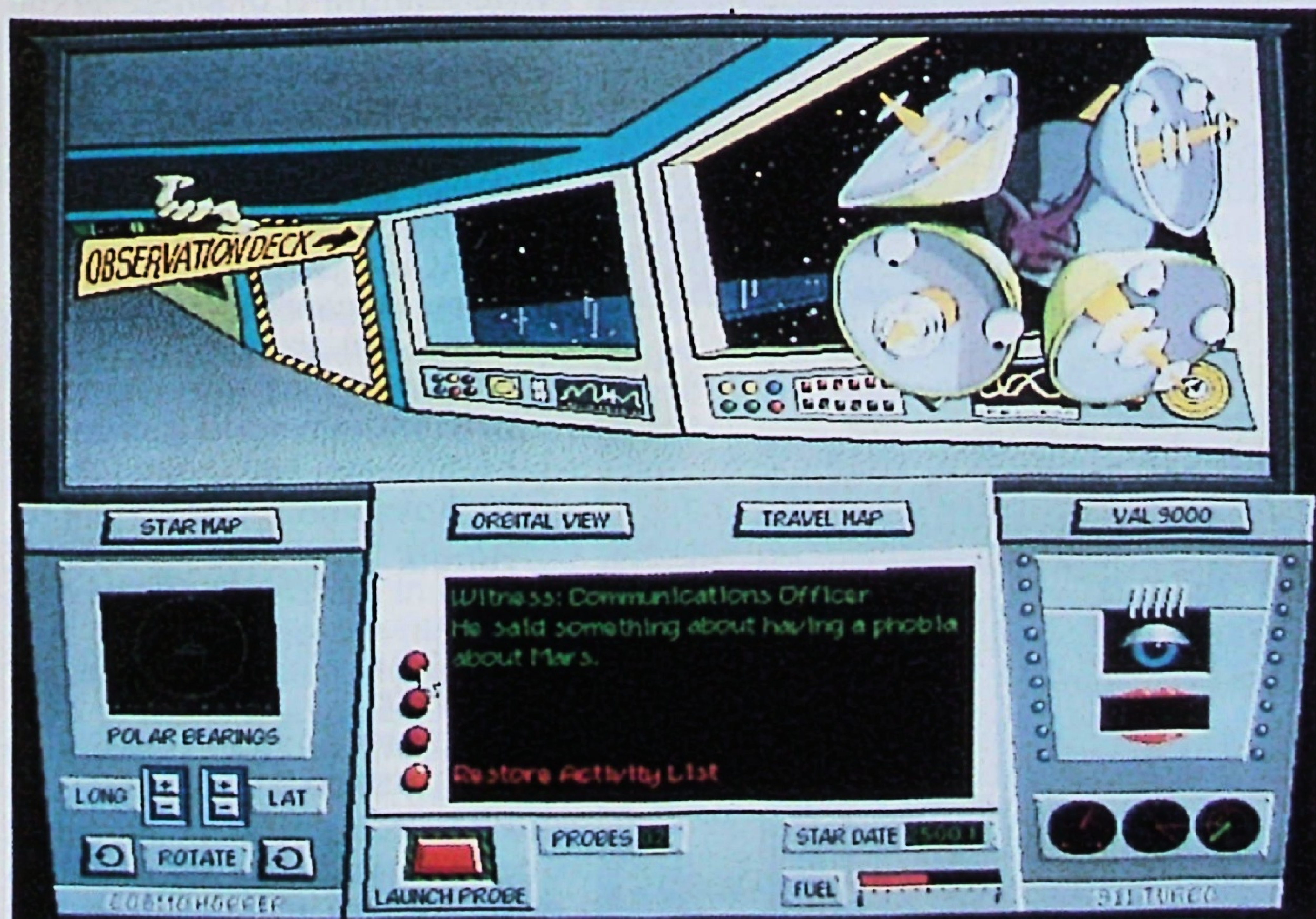
Op de harddisk heeft het programma 8Mb. nodig. Installatie onder Windows is mogelijk. Via de PC-speaker wordt beperkt geluid aan het programma toegevoegd. Een muis is noodzakelijk, daar slechts een deel van de opdrachten via het toetsenbord kan worden ingevoerd.



WHERE IN SPACE... is het zoveelste deel in de serie educatieve programma's rond Carmen Sandiego. In ons blad hebben we reeds WHERE IN TIME..., WHERE IN THE USA..., WHERE IN THE WORLD... en WHERE IN AMERICA'S PAST... beschreven. Bij al deze programma's worden we op een speelse manier geconfronteerd met diverse onderwerpen zoals geschiedenis of topografie en bij deze serie worden beeld, geluid en kennisoverdracht op een uitstekende manier samengevoegd tot een boeiend geheel. Deze serie is dan ook -in tegenstelling tot b.v. de opvoedkundige programma's van Sierra- niet bedoeld voor kinderen en zowel spel als vraagstukken zijn dan ook iets lastiger. Het zal duidelijk zijn dat ook bij deze serie kennis van de Engelse taal noodzakelijk is. Bij deze aflevering krijg je een full-color boekje, dat informatie verstrekt over sterren, planeten en het heelal.

Net als in alle voorgaande delen moeten we gestolen goederen opsporen, de dader(s) van de diefstal ontmaskeren en arresteren. Bij dit spel gaat het om een s.f. verhaal, waarin items op diverse planeten gestolen zijn die jij -via een ruimteschip met verscheidene communicatiemiddelen- moet terugvinden en ook hier weer moet de dief uiteindelijk achter slot en grendel terecht komen. Je hebt de beschikking over een beeldscherm, waarop je planeten en zonnestelsels kunt weergeven, een databank met gegevens over alle in het spel voorkomende stelsels en uiteraard weer een soort dagboek, waarin je je gevonden informatie moet invoeren, totdat je voldoende gegevens hebt om de dader in te rekenen.
Leuk hierbij is dat alle verdere figuren in het spel aliens zijn, die fraaie plaatjes opleveren met onverstaanbare teksten, welke gelukkig vertaald worden en als geschreven tekst op het scherm zichtbaar worden gemaakt. Om te voorkomen dat je (door eenvoudigweg rond te reizen) de dader vanzelf tegen het lijf loopt, ben je gebonden aan een tijdslimiet en is de brandstof beperkt.

Zoals dat ook bij de voorlaatste delen uit deze serie het geval was, wordt ook hier gewerkt in een 16-kleuren hi-res scherm van 640x480 beeldpunten, dat zeer gedetailleerde plaatjes mogelijk maakt. Er wordt veelvuldig gebruik gemaakt van gedigitaliseerde foto's, animaties, spraak, muziek en geluidseffekten. Komen we buiten het bereik van wat onze ruimtesondes hebben gefotografeerd, dan gaat het programma over op tekeningen.



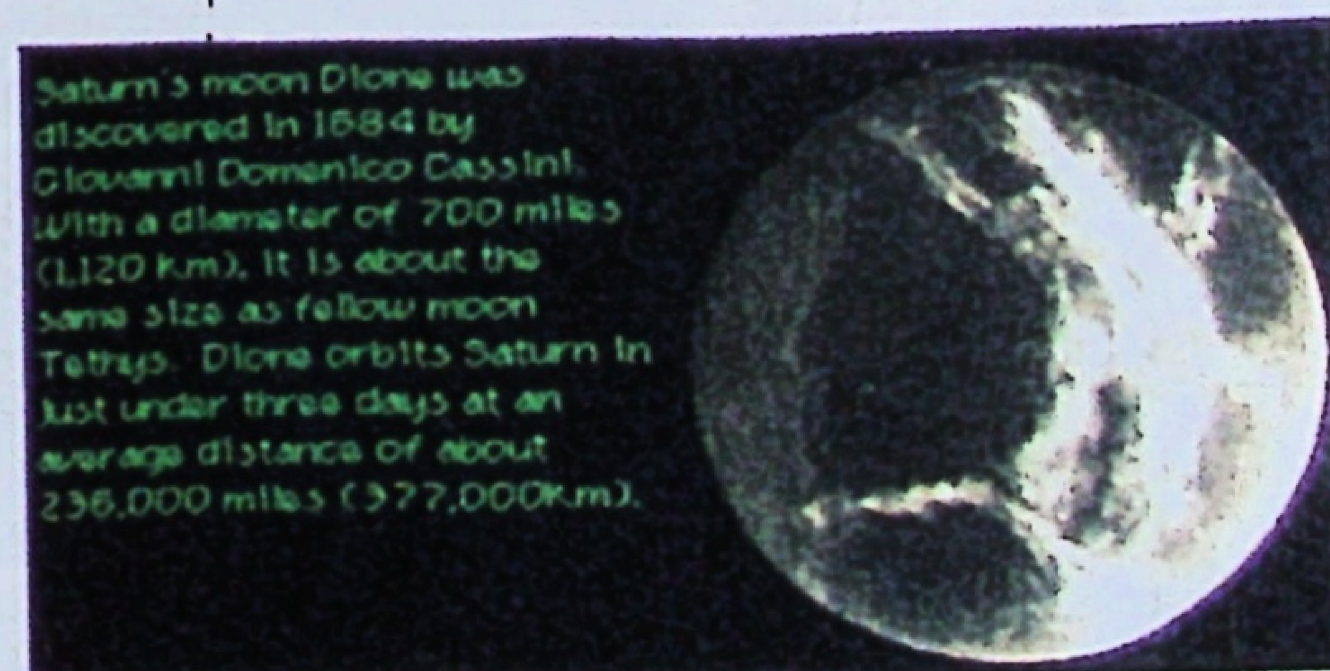
KONKLUSIE

Als je één deel gespeeld hebt, dan heb je ze allemaal gespeeld, want wat spelkwaliteit betreft zijn alle afleveringen vrijwel gelijk. Zoek je iets nieuws of iets anders, dan zit je dus fout. De serie is bedoeld om spelenderwijs kennis te vergaren en wie dit wil, heeft bij deze reeks een ruime keuze uit onderwerpen.
Beeld en geluid zijn zeer goed; het spel is niet al te eenvoudig en als het onderwerp je aanspreekt, kun je je hart ophalen aan leuke opdrachten, gekoppeld aan een enorme hoeveelheid informatie over ons zonnestelsel tot ver daarbuiten. De aliens maken het geheel komisch en grafisch erg afwisselend door te verschijnen in fraaie plaatjes of in cartoons.

Alfred.

BEELD:	9
GELUID:	9
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	9
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door Homesoft.



WAANZINNIG GEKKENWERK

SPACE HULK

Softwarehuis: Electronic Arts.
Min. 80386, min. 640Kb., DOS 3.3 of hoger, VGA, MCGA, harddisk.
Keyboard, Microsoft compatible muis.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5"HD.
AdLib, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 149,50
Op de harddisk pikt dit programma bijna 9Mb. in. Wil je geluidseffekten en spraak via de Soundblaster, dan heb je minimaal nog 260Kb. EMS geheugen nodig.

SPACE HULK

Dit strategiespel is moeilijk.... overdreven moeilijk. In de handleiding vind je maar liefst 14 tutorials (oefenprogramma's) en als je hiermee aan de slag gaat zit je bij deeltje 4 of 5 waarschijnlijk net als ik al met de handen in het haar.
Bij alle missies in dit spel gaat het erom een groep van 5 robots van één deel van een ondergronds gangenstelsel naar een ander deel te verplaatsen. Tijdens deze tocht moet je soms items verzamelen, maar altijd wordt je geconfronteerd met een enorme overmacht aan vijanden, die niet alleen talrijk zijn, maar ook aanzienlijk sneller dan jouw robots. Gewoon op weg gaan en schieten op alles wat beweegt heeft dus geen enkele zin. Wie dit wil kan meteen afhaken.

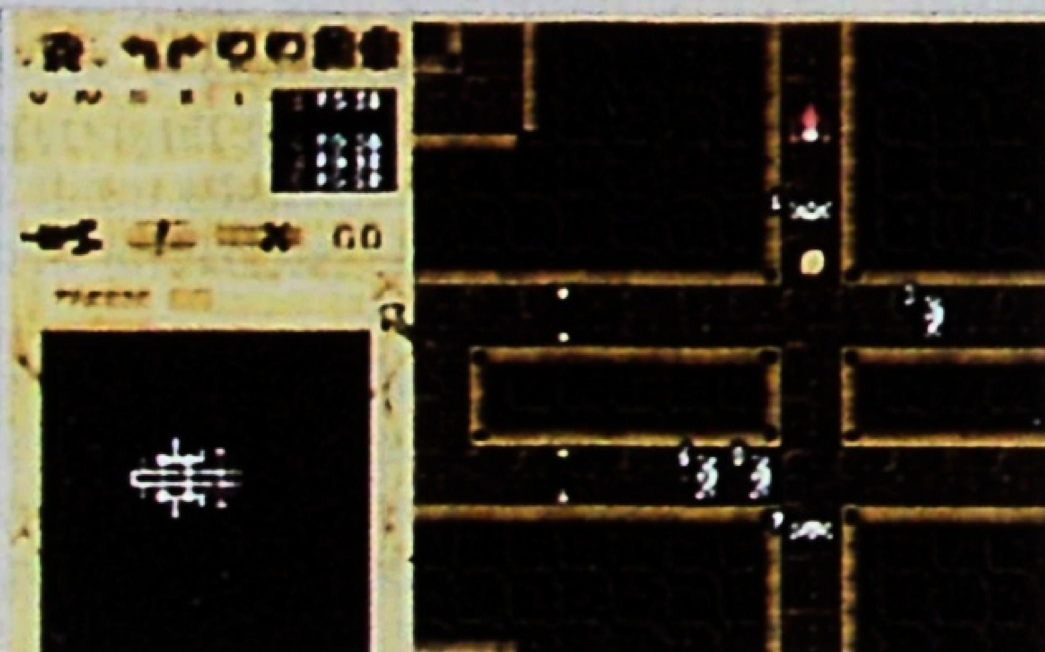
Op de monitor zie je 5 schermen: 1 scherm van de robot die voorop loopt en 4 schermen van de robots die zich elders (hopelijk achter jou) bevinden. Deze schermen zijn 3-D uitgevoerd met fraaie scrolling en prachtige monsters. Heb je een geluidskaart, dan wordt alles vergezeld van zeer indrukwekkende geluidseffekten en krijg je bij de missies ook nog spraak. Nee, tot zover kan het spel niet stuk en is er nog niets aan de hand...

PLANNING

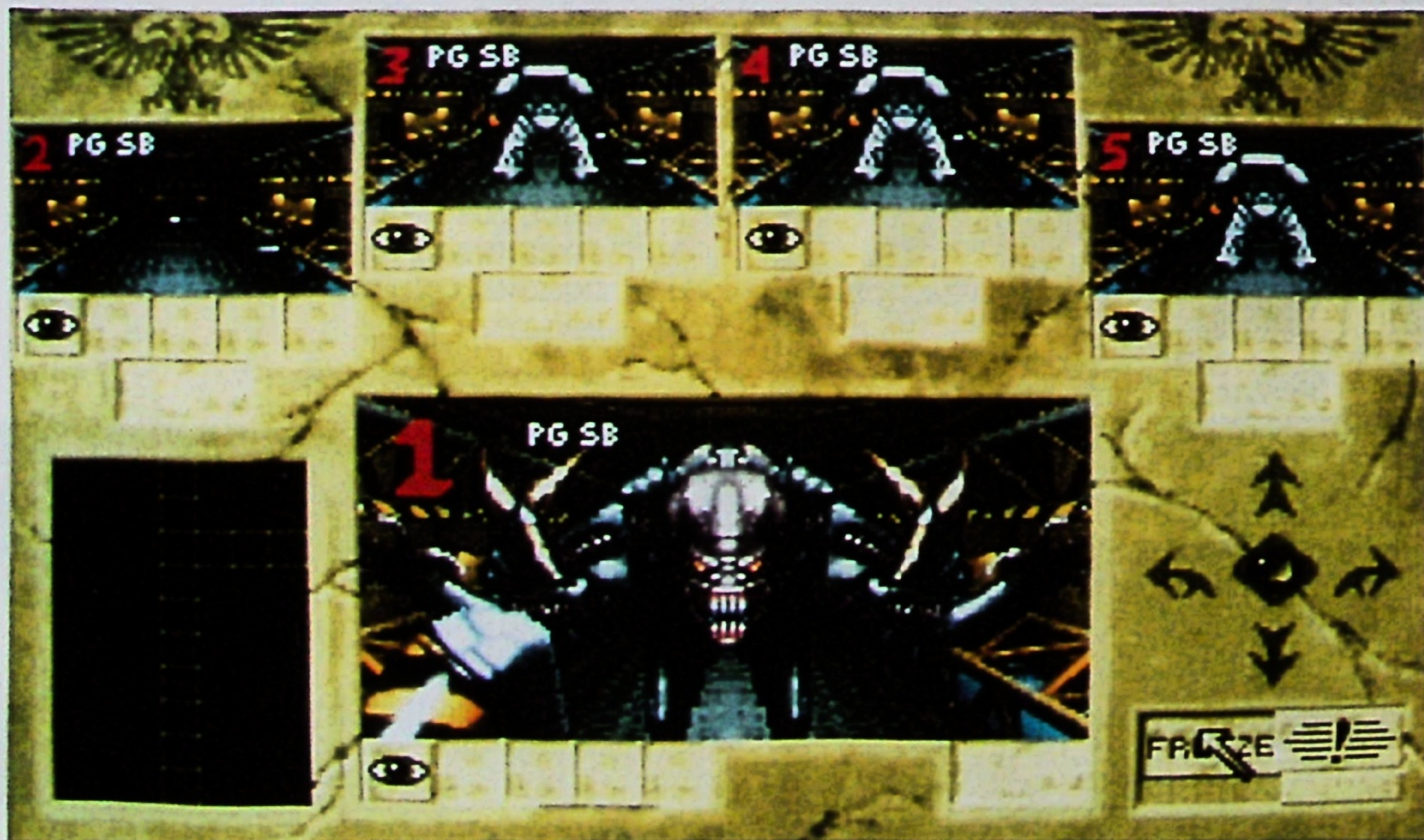
Zoals al gezegd: gewoon op pad gaan heeft geen enkele zin. Je moet eerst naar een plannings-scherm, waar je een strategie voor elke robot moet uitzetten. Je voert de richting



en de route in, je moet opgeven waar de robot moet schieten of deuren moeten openen, je moet opgeven waar gestopt moet worden om items op te pakken en bij dit alles moet je ook opgeven hoe vaak de robot moet schieten en of hij (zij) zich soms eerst moet omdraaien voor een opdracht kan worden uitgevoerd.... dit 5 keer, als je 5 robots bestuurt! Heb je dit voor alle robots gedaan, dan kun je de ploeg starten en blijkt al snel dat op de plaats waar jouw robot schiet niets te beleven valt, maar dat op andere lokaties de vijand opduikt en binnen enkele seconden je hele party vernietigd is...
Nog een keer, maar nu met de vinger aan de vuurknop, want tijdens de tocht kun je zelf ook nog sturen en schieten met één robot.
Het programma heeft een 'FREEZE-optie' die echter van beperkte duur is, dus laten we deze ook maar eens gebruiken. We gaan weer op weg en zodra we vijanden lokaliseren schakelen we de FREEZE in. We geven nieuwe opdrachten aan de robots en besturen één robot zelf. De vijand komt, ik vuur, vernietig 1 tegenstander, wil me omdraaien, maar alweer is de groep vernietigd, want m'n andere robots hebben ook slechts enkele tegenstanders kunnen vloeren.
Na nog enkele pogingen heb ik het opgegeven. Ik ben niet in staat om binnen een redelijke termijn 5 trage figuren te beschermen tegen een over-



macht aan razendsnelle tegenstanders. 1 Robot heelhuids naar de overkant brengen lukt soms nog wel, maar in een volgend level komen we dan toch weer niet verder dan de mededeling dat de gehele ploeg vernietigd is. Dit spel kost tijd, zeer veel tijd en bij dit alles begin ik ook de diepere betekenis hiervan door te krijgen....
De basis van het spel is namelijk erg eenvoudig. Beeld en geluid zijn zondermeer perfekt. De rest van het spel is echter niet meer dan een herhaling van het eerste 'tutorial'. Steeds weer iets lastiger maar geen variatie, geen nieuwe graphics, geen nieuwe monsters. Hoogst waarschijnlijk hebben de makers willen voorkomen dat de doorgewinterde speler dit spel binnen een avondje rond heeft gespeeld. De alsmaar terugkerende dungeons met steeds weer dezelfde vijanden worden vervelend als je niet een handicap inbouwt. Bij dit programma is de handicap de (bijna) onmogelijkheid om het spel te spelen. Zo hou je de koper zoet en lijkt het nog wel iets. Door de enorme moeilijkheidsgraad heeft het mij ook dagen gekost om erachter te komen dat ik eigenlijk steeds hetzelfde aan het doen was.



KONKLUSIE

SPACE HULK is ongeschikt voor beginners en zelfs voor de geoefende speler nog zeer moeilijk. Alleen fanaten die de strijd willen aanbinden met de programmeur en avond aan avond willen proberen dit strafwerk tot een goed einde te brengen zullen er iets van terecht brengen. Daarbij moet je niet verwachten dat een volgend level iets meer of iets anders te bieden heeft. Level 1 van het tutorial (alleen maar lopen door een paar gangetjes) wordt steeds lastiger gemaakt tot je door een enorm gangenstelsel ronddoolt met een enorme overmacht aan razendsnelle tegenstanders. Veranderingen, nieuwe tegenstanders, ander geluid of andere varianten hoef je niet te verwachten. Je moet dit echt doen voor de uitdaging en daarbij zeer veel tijd hebben.
SPACE HULK is een flutspel in een gigantisch jasje, maar omdat het zo lastig is heb je dit in eerste instantie niet in de gaten; commercieel gezien natuurlijk wel een knap stukje werk.

Alfred.

BEELD: 8
GELUID: 9
SPELKWALITEIT: 4
DOCUMENTATIE: 8
PRIJS: 5

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

1869

Softwarehuis: Max Design.
Min. 80286, min. 570Kb., harddisk.
Aantal spelers: 1-4.
Muis/keyboard (muis aanbevolen).
Adlib, Soundblaster.
Richtprijs: FL. 99,=



1869 Is een handelssimulator van het Oostenrijkse softwarehuis Max Design. De Duitstalige versie (die vorig jaar werd uitgebracht) was zowel op de PC als op de Amiga een groot succes bij onze oosterburen, dus heeft men het aangedurfd er een Engelse versie van op de markt te brengen.
In de doos vinden we twee diskettes (2.4 Mb. op de harddisk) en een begeleidend boekwerkje van ruim 100 pagina's. De aanwijzingen voor het spelen van 1869 beslaan maar een klein deel van dit boekje, terwijl de rest gewijd is aan een boeiende beschrijving van de wereld in de vorige eeuw. Aan de politieke en economische situatie wordt uitvoerig aandacht besteed met de nadruk op de expansiedrang van de toenmalige grootmachten: Amerika, Rusland, Engeland en Frankrijk, die het liefst de hele wereld hadden willen koloniseren. Ook is een hoofdstuk gewijd aan de bootvluchtelingen uit die tijd.
Schepen spelen een hoofdrol in 1869, vandaar dat de overige pagina's besteed zijn aan de geschiedenis van de scheepsbouw en andere aspecten hiervan, de rol van de zeelieden en het leven aan boord. Het boekje is bovendien voorzien van authentiek fotomateriaal, tekeningen en litho's.

De installatie is in 5 minuten gebeurd en dan kun je een poging gaan wagen een "Seaship Tycoon" te worden. In het startmenu geef je je naam op en de naam van je scheepvaartmaatschappij, je kiest hoelang je wilt spelen (5 tot 26 jaar) en met hoeveel spelers. Als thuishaven heb je de beschikking over 2 Amerikaanse, 2 Engelse of 1 Franse haven, waar je hoofdkantoor gevestigd wordt. Alle handelingen worden verricht via ikonen, die met de muis aangeklikt worden (het werken met het toetsenbord is erg omslachtig en niet aan te raden).
Je startkapitaal is $ 7000,= (of $ 12000,= in "easy mode") en dat is net genoeg om in 1854 een tweedehands zeilschip te kopen, een niet al te dure bemanning aan te monsteren en wat vracht te laden. Zelf ben ik begonnen in Europa en al snel kom je erachter, dat je met braaf heen en weer varen tussen bijvoorbeeld Spanje en Duitsland met ladingen wijn nooit rijk zult worden en consequent onderaan blijft hangen op de lijst met concurrenten. Voor de Imperialist ligt de grote kans op rijkdom in Oost-Europa, waar de Russen en de Turken verwikkeld zijn in de Krim-Oorlog. Dus zo snel mogelijk naar Hamburg, ruim volladen met wapens en door de blokkade zien te komen, waarna je enkele duizenden dollars rijker terugkeert naar je hoofdkantoor. Of.... gesnapt wordt en je lading kwijtbent, nadat je schip aan flarden is geschoten. Als je dit een tijdlang volhoudt, heb je binnen de kortste keren genoeg geld om zelf een duur fregat of een klipper te laten bouwen, maar je moet niet treuzelen, want de loop der geschiedenis gaat door en na een paar jaar wordt er vrede gesloten en valt er aan de Russen weinig meer te verdienen.
De historische gebeurtenissen worden door middel van krantenberichten tijdens het spelen op het scherm getoond en kunnen een leidraad zijn voor je taktiek in de volgende jaren.
Met een groter schip kun je de aktieradius uitbreiden en omdat het uiteindelijk de bedoeling is over de hele wereld handel te drijven en liefst vele nevenvestigingen te krijgen, klik je maar eens een ander deel aan van de in drieën verdeelde wereldkaart om eens een kijkje te nemen in bijvoorbeeld Afrika. Als lid van het Wereld Natuur Fonds krijg je dan zowat een hartverzakking als je onder vrolijk Afrikaans tromgeroffel de eerste de beste winkel binnenstapt, waar de slagtanden opgestapeld liggen en het verladen van ivoor de meest lucratieve business blijkt te zijn. Via een bijkantoor in Kaapstad (waar later diamanten gevonden worden) kun je je wapenhandel weer opvatten, nadat in China en later India politieke onlusten uitbreken. Kortom, als je bereid bent over lijken te gaan, kun je in 1869 een heel eind komen.

1869 onderscheidt zich vooral van soortgelijke programma's door de grafische presentatie. Meestal bestaan handelssimulators uit veel kolommen met cijfers en statistieken en wordt er aan graphics weinig aandacht besteed. Dit spel laat zich nog het best vergelijken met Sid Meier's "Railroad Tycoon", maar dan winnen de treinen het toch van de schepen wat variatie betreft.
Om echt wat spanning in 1869 te brengen, zul je als speler alleen de nodige zelfdiscipline moeten opbrengen, want het is erg verleidelijk om voordat je je in een gevaarlijke situatie begeeft eerst de spelsituatie te saven, dan te kijken hoe het uitpakt en als het misgaat te laden en het opnieuw te proberen. De "random" gebeurtenissen bestaan namelijk vooral uit het gepakt worden tijdens oorlogssituaties met je lading wapens en uit het kwijtraken van je geld en/of je lading in gebieden waar politieke onrust heerst.



Dezelfde save-/laadtaktiek kun je toepassen als je niet weet waar je je goederen het gunstigst van de hand kunt doen. In havensteden waar je vestigingen hebt kun je dit opvragen; in andere steden moet je maar afwachten wat er op dat moment te koop is of gevraagd wordt. Net als bij "Railroad Tycoon" kun je een bonus verdienen door bepaalde goederen met prioriteit naar hun bestemming te vervoeren, waarbij je het risico loopt dat de lading verloren gaat door bederf of andere invloeden.

KONKLUSIE

Wie geen morele bezwaren heeft en zich wil aanpassen aan de tijdgeest van dit spel, heeft voor een betrekkelijk lage prijs een zeer behoorlijk produkt. De bediening is makkelijk en grafisch is het best aantrekkelijk, zolang je geen spetterende animaties verwacht.
Op muzikaal gebied heeft 1869 minder te bieden: de intromuziek is een totaal misplaatst "Italo Disco" deuntje en tijdens het spelen hoor je wel verschillende muziekjes, maar geluidseffekten komen niet of nauwelijks voor. Als je schip door kanonnen beschoten wordt, zie je dat alleen op het scherm, maar je hoort verder niets.
Mijns inziens komt dit spel het best tot zijn recht als het met meerderen gespeeld wordt en daarbij afspraken worden gemaakt over het eventueel saven van de spelsituatie (bijvoorbeeld alleen na het verstrijken van een jaar).

Jocelyn.

BEELD:	7
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	7
DOKUMENTATIE:	9
PRIJS:	7

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

BETRAYAL AT KRONDOR

Softwarehuis: Dynamix.
Min. 80386SX 16Mhz., DOS 5.0 of hoger, 2Mb., VGA, harddisk.
Keyboard/muis.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5"HD.
Roland MT-32, AdLib, Sound Blaster, General Midi.
Richtprijs: FL. 129,=

Van de 2Mb. moet 1Mb. EMS-geheugen zijn. Op de harddisk is 15Mb. geheugen nodig.



BETRAYAL AT KRONDOR is het eerste rollenspel/adventure van Sierra dochter Dynamix. Eind vorig jaar werd dit paradepaardje van deze Amerikaanse softwaregigant al met veel bombarie aangekondigd en opgehemeld in hun eigen uitgave "Inter Action". De meningen in de buitenlandse pers zijn uiterst verdeeld: sommige collega's geven dit produkt bijna 100%, terwijl anderen (waarvan een deel nota bene zelf Engelstalig is) er niet meer dan een schamele 50% uit kunnen persen. Van deze laatste groep mag ik -na ruim een maand intensief spelenaannemen, dat men zich niet genoeg in dit spel heeft verdiept, oftewel dat men niet voldoende geoefend heeft op de hard benodigde behendigheid: "Intelligence".

RAYMOND E.FEIST

Er zijn al heel wat adventures en roleplaying games uitgebracht, die gebaseerd zijn op literaire werken in het horror- of fantasy genre. De makers refereren dan aan de schrijver door een "Met dank aan....", terwijl de persoon in kwestie geen flauwe notie heeft waarmee hij of zij die dank verdient, omdat men meestal dood is.

Ray Feist daarentegen is springlevend, heeft reusachtige successen geboekt met zijn bestseller "The Riftwar Saga" (beschouwd als de moderne tegenhanger van Tolkien's "Lord of the Rings") en is bovendien al jaren geïnteresseerd in computergames. Zijn grote bezwaar bij het gros van de adventures en rollenspellen op de diverse computersystemen is dat de verhaallijn over het algemeen te wensen overlaat. Toen hij door ontwerper John Cutter benaderd werd om mee te werken aan het "Krondor Project", was hij meteen enthousiast en vooral door zijn medewerking is BETRAYAL AT KRONDOR een bijzonder programma in zijn soort geworden.

DE RIFTWAR SAGA

De fantasiewereld, waarin de sage en het spel zich afspelen, is Midkemia: "een prachtig, mysterieus land, dat binnengevallen wordt door de Tsurani - een buitenaards, krijgslustig ras, dat getransporteerd wordt naar Midkemia door middel van een vreemde 'scheur' (rift) in de ruimte".

Eén van de hoofdpersonen in de boeken is Pug, een weesjongen en leerling van Kulgan de Magiër. Aanvankelijk was Pug niet erg getalenteerd op het gebied van de magie, totdat hij tijdens de Riftwar gevangengenomen werd door de Tsurani, waar hij zijn opleiding kreeg van The Great Ones. Na zijn terugkeer in Midkemia maakte Pug met behulp van Macros the Great een eind aan de oorlog, werd geadopteerd door de Koninklijke Familie en stichtte de Academy of Magic in Stardock. Hij is het grote voorbeeld van de jonge Owyn Beleforte, één van de karakters van BETRAYAL AT KRONDOR, dat gesitueerd is in de tijd na de Riftwar en een vervolg is op de boeken.



Midkemia krijgt nu met een andere invasie te maken: vanuit het noordelijk gelegen Teeth of the World trachten de Moredhel het land binnen te vallen en Owyn is de aangewezen persoon om in de voetsporen van Pug te treden.....

INSTALLATIE

In het hoofdmenu geen optie voor het aanmaken van characters: je speelt mee in een boek, dus je moet op pad met de door de schrijver gecreëerde personages, waarvan je wel de 4 primaire en -tig secundaire vaardigheden moet oppeppen.

Het adventure is in 9 hoofdstukken verdeeld, waarvan de intro's in het hoofdmenu opgenomen zijn. Wie niet van lezen houdt, kan zich beter niet aan dit spel wagen, want er komt zeer veel tekst in voor, die bovendien nog "literair verantwoord" is, dus een goede kennis van de Engelse taal is hier onmisbaar.

Tijdens de installatie wordt het programma aan jouw computer aangepast, maar door middel van "preferences" kun je zelf veranderingen aanbrengen. Op de minimale configuratie (386/SX 16 Mhz.) loopt het programma soepel maar traag, wat versneld kan worden door de detaillering op minimum te zetten. De muziek komt met de General Midi optimaal tot zijn recht; via de andere geluidskaarten krijg je louter Ad Lib geluid in een pseudo Middeleeuwse stijl, hetgeen beslist niet slecht klinkt. De muziek kan desgewenst uitgeschakeld worden, waarbij nog onderscheid wordt gemaakt tussen achtergrond- en "combat"muziek. Beide muzieksoorten kunnen uitgeschakeld worden, terwijl de geluidseffekten (super!) hoorbaar blijven. Spraak komt tijdens het hele spel in beperkte mate voor.

OWYN & COMPANY

In de openingsscène van hoofdstuk 1 maakt Owyn kennis met Seigneur Locklear, een militair in dienst van de huidige vorst, Prince Arutha. Locklear heeft de opdracht zijn gevangene Gorath naar Krondor te brengen, wat bemoeilijkt wordt door de vele aanslagen door huurmoordenaars, die ze onderweg al meegemaakt hebben. Ondanks zijn boeien maakt Gorath tijdens het gesprek weer een aanvaller onschadelijk, waarop Locklear hem bevrijdt en besloten wordt gedrieën naar Krondor te reizen.....

Dit soort scènes is uitgevoerd met behulp van "rotoscoped images": van echte akteurs in historische kostuums zijn videofilms opgenomen. Dezelfde techniek wordt toegepast in de vechtscènes met een verbluffend realistisch resultaat.

Voor het reizen door het landschap is weer een andere techniek gebruikt: de "vector graphics". Je hebt twee manieren tot je beschikking om van de ene lokatie naar de andere te reizen. De eerste is in "close-up view", waarbij je echt over de wegen, door de bossen etc. loopt en je je 360° kunt draaien, net als in "Ultima Underworld" bijvoorbeeld. In deze stand vallen de vector graphics niet zo erg op en maakt het landschap een vrij realistische indruk. Bij de tweede manier kijk je vanuit vogelperspektief bovenop een deelvergroting van de totale kaart van Midkemia en zie je enkel de hoofdwegen (bruin) en zijwegen (grijs) met de gebouwen als blokjes en bergen e.d. als driehoekjes. Hierbij kan ook nog in 5 standen in- en uitgezoomd worden. Beide manieren hebben hun voor- en nadelen. Een totale landkaart van Midkemia met je positiebepaling kan tussendoor opgevraagd worden, zelfs als je in een dungeon rondloopt. In de onderaardse gangen en kamers geldt dezelfde "close-up view" als buiten, maar hier

kun je veel verder in- en uitzoomen.

VRIJHEID VOOR DE SPELER

Je eerste opdracht is: "Breng Gorath naar Krondor" en hoe je dat doet, mag je helemaal zelf weten. Als je in één ruk wilt doorlopen naar de hoofdstad via de geëffende paden, is dat jouw zaak. Je mist dan echter wel veel, want buiten de hoofdopdracht zijn in dit RPG een oneindig aantal nevenopdrachten en raadsels verwerkt. Zo staan er her en der in het landschap kisten, waarvan sommigen beveiligd zijn met lettersloten: door de letters te laten roteren, moet je een woord vormen dat door middel van een raadsel omschreven wordt. In het begin zijn dat woorden van 3 of 4 letters, maar gaandeweg worden ze steeds langer en moeilijker. Meestal bevatten deze kisten goudstukken of voorwerpen, die je kunt verkopen in de diverse winkels. Als de inhoud echter bepalend is voor het oplossen van een hoofdstuk, kun je altijd ergens wel een tip krijgen.
Andere kisten zijn beveiligd met explosieven of met sloten, die met een specifieke sleutel geopend moeten worden of gewoon gekraakt. Naarmate het spel vordert, loopt het drietal dan ook met een steeds zwaarder wordende sleutelbos rond.
Veel lokaties moeten meerdere malen bezocht worden, zoals bijvoorbeeld de Dwergenmijn nabij LaMut. Bij het betreden van de mijn maak je kennis met één der dwergen, die je vertelt dat er gangen zijn ingestort en dat de opruimingswerkzaamheden worden bemoeilijkt door een Brak Nurr. Als je dit creatuur uit de weg hebt geruimd en de gang erachter in wilt, word je door de dwergen weggestuurd, omdat ze nog aan het puinruimen zijn. In hoofdstuk 2 kun je dan terugkomen en krijg je een andere opdracht, zodat je weer wat verder de gang in kunt enz. enz.
Om het paleis in Krondor binnen te kunnen, zul je in ieder geval één onderaards gangenstelsel door moeten en wel de Koninklijke Riolen. Als dat gelukt is, komt ons drietal uiteindelijk bij Prince Arutha en de magiër Pug terecht, waarbij de rol van Gorath iets duidelijker wordt en hoofdstuk 2 kan beginnen.
Aan het begin van het tweede kapittel vindt er een rolwisseling plaats, omdat Locklear van Arutha een andere opdracht krijgt en zijn plaats wordt ingenomen door









Seigneur James. Deze stond vroeger beter bekend als "Jimmy the Hand" en is een bruikbaar figuur, als ons groepje in aanraking komt met figuren uit het criminele milieu. Met hem erbij is het ook eenvoudiger om kisten en sloten te kraken, al zijn z'n vechtprestaties aanvankelijk matiger dan die van Locklear. Tijdens de tweede opdracht moeten onze helden naar de stad Romney om daar in de herberg een regiment van Prince Arutha te ontmoeten.
Tot dan is BETRAYAL AT KRONDOR nog vrij eenvoudig, maar eenmaal in Romney aangekomen, blijkt het hele regiment te zijn uitgeroeid en met twee summiere bewijsstukken, die ter plekke worden gevonden, kan hetzelfde drietal uit hoofdstuk 2 aan de derde opdracht beginnen.
Momenteel loop ik in hoofdstuk 3 rond en met het verzamelde bewijsmateriaal zal het niet lang meer duren eer de moordzaak is opgelost.....

KONKLUSIE

Met het oog op de tegenstrijdige berichtgeving rond dit programma is de waardering puur geënt op mijn persoonlijke ervaringen. Wel wil ik nog even wat misverstanden uit de weg ruimen. Zo is het absoluut niet waar, dat je tijdens BETRAYAL AT KRONDOR konstant zonder eten komt te zitten. Er zijn zoveel herbergen en andere gelegenheden, waar proviand ingeslagen kan worden, dat je eerder te veel dan te weinig bij je hebt.
Degene, die geschreven heeft dat je zo snel verdwaalt in de dungeons, heeft mijns inziens het oriëntatievermogen van een blinde vink, want met name door het in- en uitzoomen is het juist zo makkelijk om je weg in de gangen te vinden. Ik ben inmiddels al in 4 verschillende gangenstelsels geweest en heb geen enkele moeite gehad om er weer uit te komen, laat staan dat ik verdwaald ben.
Dat het spel ingewikkeld is, zal ik niet ontkennen. RPG's als MIGHT & MAGIC, THE BARD'S TALES, DE WIZARDRY SERIE en noem ze maar op zijn echter ook niet eenvoudig. De liefhebbers van dit soort spellen zullen KRONDOR best kunnen waarderen. Voor mensen, die liever een adventure spelen, waarbij je netjes aan het handje wordt genomen en alles voorgekauwd krijgt, zijn legio andere programma's te koop.
Als je de grijze cellen eens lekker aan het werk wilt zetten en een role- playing adventure wilt spelen, dat herkenbaar maar toch afwijkend is van wat we tot nu toe gewend zijn, is BETRAYAL AT KRONDOR beslist geen miskoop.

Jocelyn.

BEELD:	9
GELUIDSEFFEKTEN:	9
MUZIEK:	8
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	9
PRIJS:	9

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

Remember the past... or you're history!



FLASHBACK
Softwarehuis: Delphine.
AT & compatibles, min. 80286, min. 640Kb., DOS 3.0 of hoger, VGA, hard-disk(8Mb.).
Keyboard/ joystick/ Gravis GamePad.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5"HD.
PC-speaker, Roland, AdLib, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 119,=

De planeet Titan. Vriendelijke inwoners, uitstekende hotels, gunstige vestigingsvoorwaarden voor bedrijven, een bloeiende mijnbouw... en een zootje buitenaardse wezens, dat zich met de Aardse kolonisten heeft vermengd.

In de 21e eeuw heeft de mensheid de planeet Titan, maan van Saturnus, gekoloniseerd. En met die kolonisatie kwam ook een bloeiende economie op gang. Grote bedrijven lokten argeloze Aardbewoners met mooie beloften naar Titan om daar in de mijnen te gaan werken. Eenmaal daar aangekomen blijkt dat Titan niet de Hof van Eden is, die velen zich hadden voorgesteld. Wegens een zuurstofarme atmosfeer is ademen buiten de steden nog niet mogelijk, het water is er schaars en de algemene levensstandaard is laag. Mensen die terug willen naar de Aarde kunnen dit vaak niet. Het retourticket is voor de meesten onbetaalbaar en vaak slechts verkrijgbaar door hun leven op het spel te zetten in de populaire TV- show 'Death Tower'. Tegen deze sombere achtergrond vinden we onze held terug. Conrad Hart, agent voor de Galactische geheime dienst, komt er tijdens het testen van een hoogstaand elektronisch snufje achter, dat er zich tussen het gewone straatpubliek wezens bevinden met een hoogst ongewone lichamelijke samenstelling. Uit voorzorg (of een plotselinge angst voor vroegintredende seniliteit) slaat hij zijn geheugen op in een computer en stuurt die op naar zijn vriend, Ian. Gelukkig heeft hij dit niet voor niets gedaan. Want kort daarna wordt hij gevangen genomen door de buitenaardsen en wordt -surprise, surprise!- zijn geheugen gewist. Hij weet echter te ontsnappen. Tijdens de daaropvolgende achtervolging wordt hij neergeschoten en voor dood achtergelaten boven de kunstmatige jungle van Titan, daar geplant als zuurstofvoorziening voor de steden. Aangezien Conrad er in zijn eentje een behoorlijke rotzooi van heeft gemaakt, mag jij hem nu fijn gaan helpen bij het opruimen van alle troep. Jipple.

De spelontwerper is Paul Cuisset, bekend van andere Delphine-produkties. Cuisset maakt er een gewoonte van allerlei elementen uit andermans werk over te nemen. Films waaruit ik onderdelen tegenkwam, waren onder andere 'The Running Man' en 'Total Recall'. Na lichte wijziging van al deze elementen krijgen we dus GEEN origineel spel, maar een mixture van allerlei SF-boeken en films. Om het verhaal hoef je dit programma dus niet te kopen. Om het spel zelf echter wel. Zelden heb ik zo'n goed uitgevoerd platformspel gezien op de PC, dat op langzame processoren (10 Mhz. 286) nog vloeiend draaide.
Een bestsellerauteur zal hij dan wel nooit worden, programmeren kan hij. En hoe. FLASHBACK is een platformgame annex adventure eerste klas.
Een in vloeiende cartoon-graphics uitgevoerde intro leidt ons op stemmige wijze in het verhaal. Na de uitermate vervelende off-disk-beveiliging (kon dit nu echt niet anders?) te zijn gepasseerd, waarbij een soort hiëroglief met een bijbehorende code moet worden opgezocht in de handleiding, mogen we een poging wagen om Conrad heelhuids door dit spel te loodsen.



Highroad to Memory

Die kop slaat voor de verandering niet op problemen met XMS, EMS, EMM386, QEMM386 of andere ongezonde manieren om vroeg oud te worden, maar op onze held die nog steeds zonder geheugen in de bomen zit. Letterlijk. Midden in de jungle moet hij zich een weg banen naar zijn vriend Ian, die in New Washington woont. Via een holo-opname die hij -als vooruitziende denker en amateurparagnost- voor zijn gevangenname had opgenomen, weet hij inmiddels bij wie hij moet zijn. Een normaal mens stapt dan op de bus. Helaas rijden er geen bussen door de jungle en daarom moet Conrad zich al schietend een weg banen door het struikgewas, constant op de loer voor mutanten, killerrobots en verzekeringsadviseurs, die wanhopig uitschreeuwen dat dit niet onder de polisvoorwaarden valt. Naast al het pretentieloze geknal, gemoord en doodsgerochel moet er ook nog gedacht worden. Niet veel gelukkig. Dat haalt de speler toch alleen maar uit zijn moorddadige stemming en daarom behelst het adventure-gedeelte slechts eenvoudige zaken, zoals het vinden van voorwerp A in veld B, dat in veld D aan persoon C moet worden gegeven. Simpel toch?



Kill, kill, kill!!!

Het moorden in dit spel is LEUK! (Nee, ik schep geen sadistisch genoegen in het martelen van guppies. Meestal niet, tenminste.) De meest eenvoudige manier om je tegenstanders om zeep te helpen is om ze gewoon van voren te benaderen en dood te schieten. Maar je kunt ze ook weglokken met een steen, om ze vervolgens na een majestueuze snoekduik in de rug te raken. Dolkomisch wordt het, wanneer twee mutanten tegenover elkaar staan, met de gezichten naar elkaar toe, jij je tussen hen laat zakken en je net aan een richel omhoogtrekt wanneer zij vuren. Met als gevolg dat ze elkaar doodschieten. Zo'n manoeuvre oefenen kost even tijd, maar het loont de moeite. Bovendien heb je dan tenminste wat om je kleinkinderen te vertellen.
Bijzonder pijnlijk wordt het als ze jou te grazen nemen. Je hebt weliswaar een elektromagnetisch schild, maar na vier treffers is ook dat ding waardeloos en wordt het misschien toch tijd om eens te kijken of je Alles Wel Goed Geregeld Hebt. Even Apeldoorn



bellen wordt vanaf Titan namelijk nogal prijzig, vrees ik.
Een stuk plezieriger is het dat de beeldkwaliteit zonder meer voortreffelijk is. Neergeschoten personen verdwijnen niet uit beeld wanneer ze worden geraakt, maar vallen bloedend ter aarde. Knal je door een verkeerd uitgemikte koprol met je hoofd tegen de muur, dan zie je Conrad omvallen en aarzelend weer overeind krabbelen en lok je een wacht weg, dan zie je hem verbaasd omkijken. Deze aandacht voor details tref je in ruime mate aan gedurende het hele spel. Daar bovenop komt nog de werkelijk uitstekende animatie. Delphine beweert dat het spel 24 beeldjes per seconde (net zoveel als bij een film) op je monitor laat verschijnen teneinde de animatie een cinematografisch effect mee te geven. Of dit waar is, weet ik niet (tot 24 tellen kan ik, maar niet in één seconde...), maar getuige de verbluffende soepelheid van de sprites mogen we aannemen dat Delphine haar beloften waar heeft gemaakt. Op het gebied van graphics overtreft het spel ook PRINCE OF PERSIA (deel 1 én 2), spellen die lange tijd zijn beschouwd als het summum van animatie. De animatie is samengesteld uit een groot aantal filmopnamen van acteurs. Naast deze gedigitaliseerde beelden treffen we, bij het uitvoeren van bepaalde handelingen, ook de zogenaamde 'cinematic sequences' aan. In gewoon Nederlands houdt dit in, dat je ter afwisseling van de gedigitaliseerde beelden af en toe korte tekenfilmpjes te zien krijgt. Het geluid stelt evenmin teleur. Via de Soundblaster krijgen we schitterende, gedigitaliseerde geluidseffekten met daarbij af en toe wat uitstekende muziek.

Konklusie

Platformgames zijn nu niet bepaald in overvloede aanwezig voor de PC en daarom is het een des te grotere verrassing een produkt in handen te krijgen dat zelfs in vergelijking met Amiga-spellen goed uit de bus komt. Ook verdient Delphine complimenten omdat ze er in slagen een spel van deze kwaliteit soepel te laten draaien op een 286. Voor één keer kunnen de reklamekreten op de doos geloofd worden; FLASHBACK is een programmatechnisch meesterwerkje met een hoge verslavingsgraad. Tot dusver het beste PFG, maar voor hoelang? Naast het belabberde verhaal is het enige wat aan dit spel ontbreekt weergave in SVGA. Dat lijkt vergezocht, maar gezien het grote aantal spellen dat plotseling voor deze videonorm verschijnt, zal het niet lang meer duren voordat een concurrent met een dergelijk spel op de proppen komt. Bullfrog's SYNDICATE is het eerste kwalitatief hoogwaardige schietspel in SVGA, hetgeen doet vermoeden dat soortgelijke PFG's niet al te lang meer op zich zullen laten wachten. Daarom ook geen 10 voor het beeld, maar een 9. Dit is echter slechts een gering minpunt voor een spel, dat mij al vele uren ongegeneerd plezier heeft bezorgd.
Absolute topklasse!

Arjan Dasselaar.

BEELD:	9
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

INTERNATIONAL RUGBY CHALLENGE

Softwarehuis: Domark.
AT & compatibles, min. 80286 12 Mhz., min. 640Kb., EGA/VGA.
Keyboard/joystick/muis.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5".
PC-speaker, Roland, AdLib, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 99,=



Een harddisk is niet noodzakelijk. Het programma is ook uitgebracht voor Amiga en Atari-ST.

Domark heeft blijkbaar erg haar best gedaan dit spel te maken tot wat het nu is: de meest waardeloze sportsimulatie die er in tijden voor de PC is verschenen. Want voor FL. 99,= krijg je niet, zoals je zou mogen verwachten, een doos gevuld met een fatsoenlijke handleiding en een programma dat kan concurreren met andere rugbysimulaties, maar een foeilelijke doos, een nog lelijker en tevens bijzonder summiere handleiding, plus een 3,5"DD floppy, waarop 649 KB geprogrammeerd chemisch afval. U hebt het misschien al begrepen: dit is GEEN goed spel.

Als argeloze computerspellenrecensent probeerde ik allereerst het programma te installeren. Dom, dom, dom, dat had ik dus nooit moeten doen. Want nadat de floppy in drive B was gestopt en ik 'install' had ingetypt, volgden enige onbestemde foutmeldingen, van de soort die je doen vermoeden dat je harddisk per ongeluk gewist is. Na enige studie van de handleiding bleek dat het installatieprogramma moest worden opgestart door vanuit de rootdirectory van de harde schijf de B-drive te benaderen. Vervolgens heb ik geheel ontmoedigd het programma opgestart en opgegeven welke geluidskaart in mijn bezit was. Hierna volgde enige afschuwelijke muziek, zoals die in het begintijdperk van de Adlib-kaart wel gebruikt werd en de introduktieplaatjes, die er op de gemiddelde 8-bitter beter uitzien.
Maar er was nog steeds hoop. Immers, er zijn legio spellen met slecht beeld en dito geluid, die er toch in slagen de aandacht van de speler vast te houden. Zo niet dit wanprodukt. De eerste keer dat ik het spel speelde liep het binnen anderhalve minuut vast en bij een tweede poging bleek dat de besturing buitengewoon slecht is. De muis is op de aanbevolen configuratie namelijk niet vooruit te branden en tijdens wedstrijden komt het regelmatig voor dat je pas tegen de rust in de gaten krijgt welk poppetje je nu eigenlijk hebt bestuurd. Tijdens wedstrijden schokt het beeld op een manier die je alleen bij een XT zou verwachten. Gezien de zeer lage detaillering en de minieme grootte van de spelers vind ik dit onbegrijpelijk; het lijkt wel in BASIC geprogrammeerd.

Dit spel heeft geen last van concurrentie, maar gelukkig zijn er wel alternatieven. Veel rugby-spellen voor de PC zijn er niet, maar het uitstekende Front Page Sports Football van Dynamix komt een aardig eind in de goede richting, alhoewel American Football en rugby niet geheel gelijk zijn. Toch is dat het enige spel in dit genre dat ik sportliefhebbers kan aanbevelen. Wil je toch perse een rugby-spel, dan valt het aan te raden te wachten tot dit spel in de low-budget-categorie terecht is gekomen. Dit zal gezien de spelkwaliteit niet echt lang duren.
Dit is letterlijk een spel om nooit te vergeten.

Arjan Dasselaar.

BEELD:	4
GELUID:	4
SPELKWALITEIT:	3
DOCUMENTATIE:	4
PRIJS:	2

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

PopuMonger met regenjas en vlammenwerper.

SYNDICATE
Softwarehuis: Bullfrog.
Min. 80386, min. 4Mb., DOS 3.3 of hoger, VGA, harddisk(12Mb.), Microsoft compatible muis.
Keyboard, muis.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5"HD.
Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 149,50

Er zijn versies in voorbereiding voor CD-ROM, Amiga, Sega Mega Drive, Super Nintendo en 3DO. De PC-versie gebruikt een hoge resolutie (640x480 beeldpunten) en vergelijkbare kwaliteit is alleen op de Amiga 1200 mogelijk; voor deze computer wordt dan ook een aparte versie uitgebracht. Het is de bedoeling dat ook een aparte PC-versie wordt ontwikkeld om met meerdere personen (b.v. via een netwerk) te spelen. Niet al deze informatie is van recente datum en het is dus onzeker of alles wel doorgaat.

De PC versie gebruikt extended geheugen. Alleen HIMEM.SYS is noodzakelijk; andere geheugenbeheerders of drivers (met uitzondering van een muis-driver) kunnen problemen opleveren. De informatie over de processor is wat vaag, zodat we het spel ook maar even op een 16Mhz. 386SX hebben geïnstalleerd. Het spel is op 16Mhz. net iets te langzaam: de scrolling loopt niet soepel, het geluid hapert wat en de cursor reageert te traag. Gewoon 386 dus.

Het softwarehuis Bullfrog is bekend van ondermeer POPULOUS en POWERMONGER, twee titels die wereldwijd een succes zijn geworden. Van POPULOUS zijn bijna 2,5 miljoen exemplaren verkocht. Bullfrog brengt niet vaak software uit, maar wat ze publiceren is meestal van topklasse en dat is voornamelijk te danken aan de lange tijd die de programmeurs aan hun produkten besteden. Aan dit nieuwe spel -SYNDICATE- is maar liefst 3 jaar gewerkt en het resultaat is er dan ook naar: een schitterend programma, dat nog een klein beetje invloeden in zich heeft van POPULOUS, maar voor de rest geheel nieuw en origineel is. Er wordt alweer gewerkt aan enkele toekomstige spellen, maar het zal nog bijna 2 jaar duren voor we hier iets over horen. Misschien ben je echter tegen die tijd nog steeds met SYNDICATE bezig.

SYNDICATE

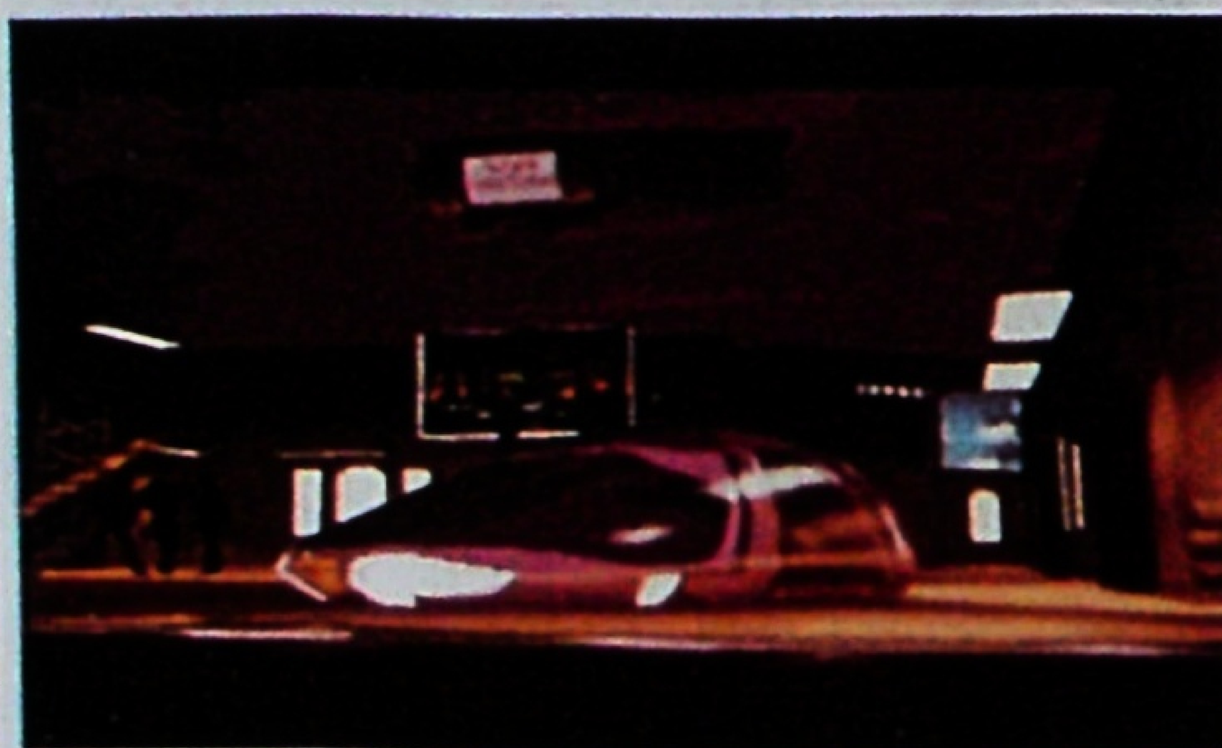


ACHTERGRONDVERHAAL

Nu eens geen koningen, kastelen of soldaten, maar een science-fiction wereld (en wel de onze) rond het jaar 2100. De werelddelen zijn nog herkenbaar, doch ze zijn verdeeld in 50 landen, die bestuurd worden door diverse multinationale bedrijven, die allemaal niets liever willen dan hun produkten over de gehele wereld af te zetten. Daartoe maken ze allemaal gebruik van agenten (half mens, half robot) die de landen d.m.v. geweld en corruptie binnen hun invloedssfeer proberen te krijgen. Jij werkt ook voor zo'n bedrijf en als het spel begint kun je je agenten inzetten op een eenvoudige missie om zodoende het eerste land te veroveren. Lukt dit, dan krijg je inkomsten uit belastinggelden en hiermee kun je je agenten voorzien van betere wapens, technologische snufjes en kun je je bedrijf opdracht geven nieuwe technieken te ontwikkelen. Uiteraard gebeurt hetzelfde bij de concurrentie, maar hierover heb je geen informatie. Tijdens het spel merk je vanzelf waar de vijand in heeft geïnvesteerd en als je pech hebt is je verdediging niet opgewassen tegen hun nieuwste wapens of blijken zij door het gebruik van technische snufjes sneller of efficiënter te kunnen werken.
Reeds in dit deel van het 'spel' merk je al dat je geheel vrij bent in de keuzes en dat niets door de makers voorgeschreven is... zoek het zelf maar uit.
Meer over het achtergrondverhaal lees je in de handleiding en zie je op het beeldscherm in een zeer indrukwekkende infofilm.

MISSIES

Bij elke missie word je naar een stad gestuurd, krijg je een opdracht en hoor je enkele bijzonderheden over deze stad. Wil je meer achtergrondinformatie en/of een uitgebreide kaart van de stad, dan kun je die kopen. Aan de hand van deze gegevens zoek -en koop- je wapens alsmede andere benodigdheden voor de missie en ga je op pad met minimaal 1 agent of maximaal 4 agenten. Heb je de opdracht volbracht, dan heb je de stad en daarmee het gehele land voor jouw maatschappij gewonnen. Er volgt een feest met vuurwerk, je kunt in het nieuwe land belastingen heffen en gaan werken aan nieuwe opdrachten.
Vreemd zo'n feestje na het bloedbad? Nee! Want ondanks het geweld en de eventuele slachtoffers hoor je niet bij de 'good guys', maar wel bij de 'less bad guys'. Jouw Syndicate is gewoon een tikje minder slecht dan de rest.
Hoe hoger het level, hoe groter de steden worden, hoe talrijker de concurrerende agenten en hoe lastiger de





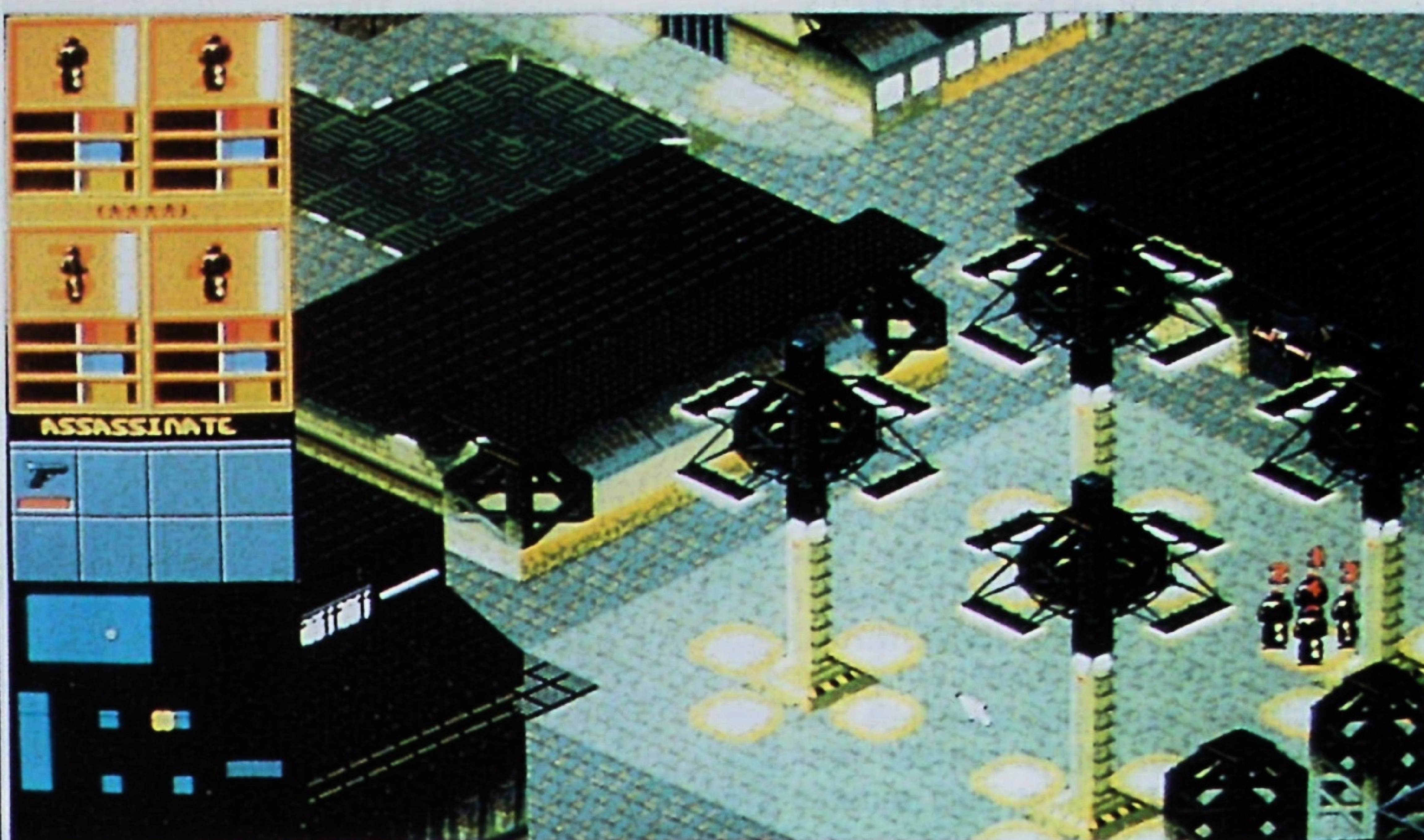
missies. Buiten de opdracht kun je in een stad vrij rondlopen en op alle mogelijke manieren je gang gaan. Je kunt gebouwen opblazen, burgers neerschieten, etalageruiten ingooien, vechten met de politie, nieuwe agenten recruteren etc. etc. Wel hebben deze activiteiten invloed op het spelverloop waar het je reputatie aangaat, want alles wordt door het programma bijgehouden. Belangrijk is dat alle extra activiteiten tijd kosten, waarin de andere syndicaten hun gang gaan met belangrijker zaken dan een beetje de beest uithangen. Een goed SAVE- en LOAD-menu zorgt er echter voor dat je tussendoor wel iets kunt experimenteren om daarna een geSAVEde versie weer op te starten.
Er zijn 50 steden, dus 50 missies. Toch vind je er op de harddisk meer en dat komt omdat je door kunt spelen als een missie -geheel of gedeeltelijk- mislukt is. Later in het spel krijg je dan de gelegenheid dezelfde missie (in een iets andere vorm) over te doen.

DE STEDEN

Alle geldhandelingen en technische onderdelen zijn bijzaak en lopen vlotjes via gebruiksvriendelijke menu's. De hoofdzaken spelen zich af in de steden en hier is van alles te beleven, want op dit onderdeel hebben de programmeurs hun uiterste best gedaan. Je ziet woonhuizen, winkels, kantoren en fabrieken. Op staat lopen burgers, politie-agenten, bewakers en agenten van de concurrentie en het onderscheid is duidelijk; zelfs vrouwen en mannen zijn goed herkenbaar.
Ramen en etalages kunnen verlicht zijn; bioscopen, bars, speelhallen e.d. voeren lichtreclames, deuren moeten eerst geopend worden en in de stad rijden trams, treinen en taxi's waar je gebruik van kunt maken. Zolang je je wapens niet de aanslag hebt laat de politie je met rust, maar zien ze je gewapend dan zullen ze op je schieten en volgt een vuurgevecht. Op z'n moment zie je de burgers wegrennen, zich verstoppen of de gebouwen invluchten. Wordt het daarna rustig, dan komen ze weer tevoorschijn. Bewakers worden eveneens actief als je gewapend bent, maar de bewakers die belast zijn met de veiligheid van personen of gebouwen, die onder jouw opdracht vallen komen ook in aktie als je ongewapend bent! Als een tram of ander voertuig verschijnt blijven de voetgangers netjes op de stoep wachten tot ze over kunnen steken en zo zit het spel in de steden vol met details, die je soms doen vergeten dat je met een opdracht bezig bent.

DE AGENTEN

De agenten kunnen niet alleen worden voorzien van betere wapens, maar ook uitgerust worden met hi-tech armen, ogen, hersens, benen etc. Tegen het eind van het verhaal loop je dus met een soort super Robocop rond. Het vechten kun je zelf doen of je kunt de agenten op 'automatisch' zetten, zodat ze zelf de beste wapens en taktiek uitzoeken. Tevens kun je de agenten als groep laten opereren en



besturen of kun je de agenten apart rondleiden. Het is zondermeer mogelijk alle 4 de figuren in een geheel ander deel van de stad op te stellen, al wordt het voor jou dan wel erg lastig als er 2 of meer in een lastige situatie geraken. Helaas zijn er opdrachten, waarbij je er niet aan ontkomt om agenten op verschillende plaatsen in te zetten, dus daar moet je maar eventjes doorbijten. De agenten hebben een chip waarmee je intelligentie, adrenaline en waarnemingsvermogen kunt regelen en door tijdens het spel hiermee te stoeien kun je je figuren laten rondlopen als duffe zombies die niets in de gaten hebben of als gestresste driftkikkers, die op alles schieten wat maar enigszins verdacht is. Beide uitersten zijn niet te gebruiken, maar ook hiermee is het weer leuk experimenteren.

BEELD en GELUID

Door het gebruik van 640x480 beeldpunten zijn de beelden perfekt en zien we nauwelijks de brokkelige lijntjes in rondingen zoals dat gebruikelijk bij lage resoluties. De hoge resolutie is geen SVGA, dus 16 kleuren maar dan wel uit het VGA kleuren pallet (verschillende gradaties en mengen mogelijk) zodat je nauwelijks in de gaten hebt dat er slechts 16 kleuren gebruikt worden. De velden zijn 3-D en je kijkt er schuin van bovenaf op neer. De scrolling is goed op een 386 machine en op een 486 computer soms zelfs iets te vlot (Turbootje OFF). De programmeurs hebben gekozen voor één geluidskaart: de Soundblaster. Dit heeft het voordeel dat we niet opgezadeld zitten met compromissen om het geluid voor diverse kaarten geschikt te maken. Muziek, spraak en geluidseffekten zijn dan ook voortreffelijk; alles wat de Soundblaster kan wordt ten gehore gebracht.

KONKLUSIE

Topklasse voor liefhebbers van strategie tegen een science fiction achtergrond. Dit moet je zien, dit moet je spelen, dus deze konklusie houd ik kort.

Alfred.

BEELD:	10
GELUID:	9
SPELKWALITEIT:	10
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	9

Beschikbaar gesteld door Homesoft.







Maniac Mansion: **DAY of the TENTACLE**
Softwarehuis: LucasArts.
Min. 80286 16Mhz., DOS 3.1 of hoger, min. 640Kb., VGA, harddisk.
Keyboard/joystick/muis.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5"HD.
AdLib, Sound Blaster, Roland, General MIDI.
Richtprijs: FL. 119,=

Op de harddisk heb je minimaal 16Mb. nodig. EMS geheugen hoeft niet, maar is het aanwezig, dan wordt het gebruikt. Roland en General MIDI werken alleen als je de ROLAND/GENERAL MIDI MUSIC UPGRADE hebt. Wil je de cartoons met optimale kwaliteit en snelheid zien, dan heb je een 386 processor nodig; schrik niet, met minder is het ook leuk.

***CD-ROM:* De CD-ROM versie van dit spel kost eveneens FL. 119,= en heeft overal gesproken teksten. Tevens wordt bij de CD een hintboek geleverd, waarin ook de plattegronden te vinden zijn! De CD-ROM werkt ook met Windows en heeft MSCDEX 2.1 of hoger nodig. Verder is voor CD-ROM 2Mb. expanded geheugen noodzakelijk.**



MANIAC MANSION

Wat!? Ken je MANIAC MANSION niet? Geen probleem... daar hebben de makers van dit tweede deel rekening mee gehouden. Ga in het begin van het spel met Bernard naar boven en naar Weird Ed's kamer. Daar staat een computer. Gebruik deze en je kunt MANIAC MANSION spelen: de originele EGA versie met enkele aanpassingen en een LOAD- en SAVE-file. Verlaat je MANIAC MANSION, dan kom je niet in DOS, maar gewoon weer in DAY OF THE TENTACLE op de tijd en plaats waar je gebleven was. In dit pakket dus 2 volledige spellen.

HET VERHAAL

In de intro krijg je te zien dat een rivier vervuild is. Een 'Tentacle' (soort rubberen trompet) drinkt uit deze rivier, wordt vergiftigd, raakt helemaal uit z'n bol en wil de wereld veroveren.
Bernard, één van de hoofdrolspelers, krijgt een brief van een oude Tentacle vriend, die schrijft dat ene Dr. Fred Tentacles wil vermoorden. Hij gaat met zijn maatjes, Hoagie en Laverence, naar het landhuis van Dr. Fred. Nu begint het eigenlijke spel.
Bernard gaat de twee Tentacles bevrijden, die Dr. Fred gevangen heeft genomen, maar laat daarmee de wereldveroveraar ook vrij. Daarna komen hij en z'n vrienden ieder in aparte tijdmachines terecht en zijn -door een storing- vanaf dat moment honderd jaar van elkaar verwijderd: één blijft in het heden, één verhuist naar het verleden en één reist in de toekomst. Je speelt vanaf nu dus met drie verschillende figuren, die alle drie een eigen avontuur beleven. Het zijn dus eigenlijk drie kleine adventures. De spullen die ze vinden kunnen ze via de tijdmachines aan elkaar doorgeven. De moeilijkheidsgraad van het spel valt erg mee. Je komt nooit echt vast te zitten en om de zoveel tijd krijg je een stukje te zien van iemand in het huis. Dat betekent meestal dat je daar wat moet gaan doen, een soort aanwijzing dus. De gevorderden hebben dit spel tamelijk vlot uitgespeeld.

BEELD, GELUID en DOELGROEP

DAY OF THE TENTACLES is zeer eenvoudig te bedienen, waarbij we gebruik van een muis sterk aanraden. Onderaan het beeldscherm staan de mogelijke opdrachten zoals Push, Use, Pick up, enz. vermeld en verder je bezittingen. Het geluid is, mits via een Soundblaster, zeer goed. Het beeld is mooi met 256 kleuren in VGA, maar Lucas Arts heeft een andere stijl gebruikt dan we van ze gewend zijn. Geen lijn loopt recht en het lijkt wel of het huis elk moment in kan storten. Ook het verhaal is wel leuk.
Deze laatste opmerkingen komt voor rekening van twee van de recensenten die overduidelijk de Engelse taal niet voldoende beheersen en die een stukje geschiedenis uit het verhaal niet thuis konden brengen.
DAY OF THE TENTACLES is zeer humoristisch door de vele woordspelingen en rake opmerkingen, die echter niet door geschreven tekst worden ondersteund (ook de disketteversie heeft veel gesproken teksten). Verder worden persiflages getoond op historische feiten en krijg je cartoons in de stijl van de jaren '60. Wie zich thuisvoelt bij 'TINY TOONS', 'SAMURAI PIZZA CATS' e.d. cartoons die momenteel op de TV getoond worden (maar dan wel GEHEEL in het Engels, ook zonder ondertiteling) ligt echt plat voor z'n scherm bij dit verhaal en de bijbehorende tekeningen.



KONKLUSIE

Beeld en geluid zijn schitterend en we hadden van Lucas Arts eigenlijk niets anders verwacht. Het is vooral een leuk spel voor de beginnende computer avonturiers, omdat het niet echt moeilijk is. Alles is goed te volgen op het beeldscherm. Het verhaal wordt hierdoor een stuk eenvoudiger en is erg leuk, maar je moet wel de Engelse taal goed beheersen, zeker bij de CD-ROM versie. Er komen regelmatig woorden in voor waarvoor velen een woordenboek moeten pakken (ook nog een beetje educatief dus). Verder is voor het geluid een Soundblaster eigenlijk een must.

Martijn Ruyssenaars, Rik Luiten, Alfred, Jocelyn.

BEELD:	8
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	7
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	7

Beschikbaar gesteld door Homesoft en D+S Software.





WHALE'S VOYAGE

Softwarehuis: Neo.
Min. 386SX, min. 2Mb., DOS 3.3 of hoger, VGA, harddisk.
Keyboard/joystick.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5"HD.
AdLib, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 99,=



Van de 2Mb. geheugen moet 1.5Mb. EMS geheugen zijn. Op de harddisk heeft het spel 7Mb. nodig.
Voor de Amiga zijn 2 versies uitgebracht: één voor de A500 en compatibles en één voor de A1200. De A1200 versie is aanmerkelijk vlotter, dus heb je een A1200 zoek dan naar deze 'enhanced' versie.



Laten we eens beginnen met het geluid. De programmeurs bij het Oostenrijkse softwarehuis Neo hebben nieuwe routines gemaakt voor de AdLib (Yamaha) chip en zijn hierdoor in staat om met minder geheugengebruik meer muziek voort te brengen, waarbij de kwaliteit aanmerkelijk is verbeterd. Bij het spel krijg je het programma WMUSICBOX, waarmee alle muziekstukken uit het spel af te spelen zijn in een ongelooflijke kwaliteit (althans voor de Yamaha chip) inklusief drums en percussie. Het DAC kanaal blijft op de Soundblaster helemaal vrij voor geluidseffekten; op de SB-PRO zelfs regelbaar. Draai het programma maar eens af en lees alles over de 16 composities en de nieuwe drivers. Via de Soundblaster krijg je dan nog prima effekten (laden van een geweer, schoten, kreten, luchtalarm etc.).

Het spel begint zeer leuk met het aanmaken van de 4 personen, die dit RPG annex handelsspel gaan bemannen. Kies een vader, kies een moeder en je krijgt een baby (jongen of meisje). Kies voor dit kind enkele basis- en hogere opleidingen en je krijgt een volwassen soldaat, chemicus, piloot etc. etc. Wil je experimenteren dan kun je aliens met aardbewoners 'kruisen' voor enkele 'special effects' (b.v. een grijs-groen persoon met gespleten tong en staart). Doe dit 4 keer en je hebt een ploeg, maar let wel op de kwaliteiten want een ploeg met 4 soldaten of 4 navigators begint niet veel. Flink oefenen met de toekomstige vaders en moeders!

Hierna wordt het allemaal minder leuk. De handleiding is ronduit slecht en onvolledig, de bediening is hopeloos. Er zijn wel ikonen maar deze zijn 'achter elkaar' gegroepeerd en moeten zeer omslachtig met joystick of keyboard gekozen worden. Door dit uitvoerige gezoek in de ikonen wordt je party vaak volledig uitgeroeid, omdat je dikwijls teveel te kiezen hebt en de vijand gewoon doorvecht. Ook slecht is de automapping in de "dungeons" (hier meestal steden) omdat een kompas en b.v. een pijltje met de richting waarin je loopt ontbreken. De beelden zijn slechts matig, omdat het niet al te beste Amiga-conversies zijn in 32 kleuren. Het SAVEn kan slechts in één file (dus 1 spelsituatie) op de PC, daar het spel oorspronkelijk uitgebracht is voor Amiga met disk. Op de Amiga kun je meerdere spellen saven door diverse SAVE-disks aan te maken.



Met een ruimteschip kun je planeten aandoen en spullen uit je ruim verkopen of bij de planeten aankopen. Op de planeten kun je steden bezoeken en hier krijg je 3-D beelden als je door de straten loopt. Je hebt veel geld nodig bij dit spel, maar je begint met 0,00 'credits' zodat je je meteen in de straten van de eerste stad moet storten om geld te verdienen met goede (padvinders) daden. Dit is meteen al een ramp vanwege de complexiteit van de stad, zodat de programmeurs hiervoor een extra velletje papier hebben bijgevoegd met een Tutorial, waarin je tips krijgt voor je eerste kapitaal en een plattegrond van de eerste stad; ook zij hadden dus in de gaten dat de handleiding wel erg slecht is. Na deze eerste oefening ben je echter geheel alleen en moet je het zelf uitzoeken. Dit is normaliter niets bijzonders, maar met de onvolledig handleiding (b.v. geen overzicht van de toetsen voor de bediening!) is dit een rotwerkje. Het spel is niet slecht, tamelijk uitgebreid en nogal lastig. Het geheel wordt echter overschaduwd door de eerder genoemde negatieve aspecten, die in de praktijk duidelijk hun stempel drukken op het spelverloop. Wie het wil proberen mag van mij, maar in dit genre zijn voor de PC veel betere spellen uitgebracht; zeker als het gaat om beeldkwaliteit en besturing. Door de slechte handleiding en de malle bediening moet je enkele uren prutsen om het spel enigszins te kunnen spelen; anno 1993 moet dit beter kunnen en vandaar ook een aparte waardering voor deze bediening. Op een Amiga met digitale (microswitch) joystick gaat het allemaal wat minder lastig, op een PC met analoge joystick is het spel onspeelbaar en via het toetsenbord is het op beide machines vervelend.

Alfred, Bas.

	AMIGA:	PC:
BEELD:	7	6
GELUID:	9	9
SPELKWALITEIT:	6	6
BEDIENING:	5	4
DOCUMENTATIE:	3	3
PRIJS:	6	6

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

REALMS OF ARKANIA: BLADE OF DESTINY

Softwarehuis: Sir-Tech.
Min. 80286 16Mhz., min. 640Kb., DOS 3.0 of hoger, VGA, MCGA, harddisk.
Keyboard/muis.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5"HD.
PC-speaker, Roland MT-32/LAPC-1, AdLib, Sound Blaster, Pro Audio Spectrum.
Richtprijs: FL. 109,=



Realms of Arkania is een Role-Playing Game, dat gebaseerd is op het Duitse pen en papier rollenspel "Das Schwarze Auge". In Duitsland zijn er reeds 2 miljoen van deze gezelschapsspellen verkocht sinds de eerste uitgave in 1984.
BLADE of DESTINY is nu uitgebracht op de PC en heeft al een behoorlijke hoge score kunnen plaatsen in de top 10 PC Chart met de titel "Beste RPG van 92".

HET VERHAAL

De trotse krijgers van Arkania gaan een duistere toekomst tegemoet. Hordes van Orcs plunderen steden en nederzettingen en verwoesten begroeide velden en hun gewassen. Kan iemand de bloeddorstige Orcs tegenhouden? De Thorwalians zijn inmiddels behoorlijk wanhopig. Zij hebben niet de kracht om een eigen leger op te bouwen. Hun leider vestigt alle hoop op de avonturier, die via zijn muis een aantal trotse krijgers durft te besturen en op zoek gaat naar het verlossende BLADE of DESTINY (zwaard van het lot).

DE KARAKTERS

Na de intro en het passeren van de beveiliging kunnen we ons gereed maken voor het aanmaken van onze eigen karakteristieke figuren of we gaan van start met een door de computer geselekteerde groep. Het is bij deze nu al goed om te weten, dat de gekozen krijgers door de computer bij lange niet de sterkte hebben van je eigen samenstelling. Wat de keuze van deze Archetypes aangaat, hebben we de beschikking over 12 soorten, waarvan er 6 uiteindelijk meedoen aan de strijd. Per individu kunnen we weer gebruik maken van: wisdom, courage, strength, intuition, charisma etc.
Aan jou de keus met welke types je een groep wilt vormen.

HET SPEL

Het avontuur begint in de kustplaats Thorwal, gelegen aan de Gulf of Prem. Deze gegevens zijn te vinden op de bijgeleverde kaart in A3 formaat. Het leuke aan deze kaart is, dat er nogal wat bekend klinkende plaatsnamen of eilanden in voorkomen. Wat dacht je van Hjalland, Breida of Groenvelden. Een beetje wazig vond ik de naam Oberluell. Zal wel ergens in Duitsland zijn.

We starten met onze vrienden in een Tempel van Thorwal. Hier bestaat de mogelijkheid een gift achter te laten om de Goden goed te stemmen. Elk lid van je club heeft een aantal goud- en/of zilverstukken bij zich, die samen 1 pot vormen. Het activeren van bepaalde zaken gebeurt





in het rechter deel van het scherm, waar we kleine plaatjes of ikonen vinden. Deze ikonen veranderen tijdens het wandelen door de straten van Thorwal. De ikonen moeten goed in de gaten gehouden worden tijdens het spelverloop.
Als we dan de eerste straten van de stad gaan verkennen, kom je tot de ontdekking dat je heel wat huizen kunt bezoeken. Natuurlijk staat nergens vermeld wat elk huis te bieden heeft. Tijdens het verkennen van de directe omgeving kunnen we rechtsboven in het scherm vernemen dat een zonnetje boven een landschap hier steeds verder overheen kruipt. We hebben hier met een tijdsfactor te maken. Als het zo tegen de avond loopt, dan zul je bemerken dat de straten met de huizen ook steeds donkerder gaan worden. Perfect weergegeven. Als de zon verandert is in de maan, dan is het inderdaad ook stokdonker in Thorwal. Misschien moesten we maar eens wat gaan rusten, omdat een goede nachtrust erg belangrijk is. We zoeken onze reeds gevonden herberg maar op en genieten van een comfortabele nacht in een bed (tegen betaling). Uitgerust gaan we de volgende dag weer op pad om bij de Wapenwinkel enkele zaken in te kopen. Daarna kunnen we de markt nog even bezoeken en voorraden inslaan. Een bezoekje aan een ruige kroeg geeft ons de eerste informatie over de doelstelling van dit spel. Alle bezoeken aan deze lokaties gaat samen met fijne grafische beelden en met de mogelijkheid tot het aanspreken van figuren. Indien je iemand aanspreekt, heb je keuze uit 3 antwoorden. Deze zijn via de muis te activeren. Kijk wel uit wat je zegt, want dit volk is behoorlijk gestresst en wantrouwt alles wat vreemd is.

VECHTEN

Hier ontkom je gewoonweg niet aan en dat is natuurlijk ook de bedoeling, want want je groep kan hier behoorlijk punten scoren of geld verdienen. Het nadeel is, dat je met een zwak uitgezocht type persoon snel in de medicinale herstelling terecht komt. Maar even terug naar het gevecht. Dit kun je in het plaatsje Thorwal al beoefenen. Je krijgt de mogelijkheid om onder een kasteel de gangen te doorlopen, waarbij je gegarandeerd stuit op een paar dieven. Let wel dat deze gangen op je scherm aardedonker zijn, dus denk hieraan bij het inkopen van artikelen. Als we een gevecht aangaan, dan verandert ons schermbeeld in een 3-D veld met daarop onze aanwezige gewapende helden en de 2 objekten. De figuren zijn zeer gedetailleerd weergegeven en wandelen soepel naar hun aangewezen stek tegenover de vijand. Het gevecht gaat per beurt manueel of geheel verzorgd door de computer. Het gebruik van magic bepaal je zelf. Per attack zie je een score in beeld komen, die aangeeft met welke kracht je een vijand raakt of jouw personen geraakt worden. De tegenstanders kunnen best wel taai zijn, dus uitkijken welke van je krijgers je erop uit stuurt om een gevecht aan te gaan. Als we een gevecht gewonnen hebben, dan nemen we de wapens die achterblijven als beloning in beslag. Per krijger kunnen we, afhankelijk van ons gewicht, behoorlijk wat meeslepen.

Als we door diverse gesprekken -en dan wel bij de juiste personen- te weten zijn gekomen, dat we diverse delen van een totale kaart bij elkaar moeten zoeken om het Blade of Destiny te kunnen vinden, wordt het tijd voor een vertrek uit deze

stad. Het reizen kan op diverse manieren: te voet, met de koets of per schip. Indien we per koets of schip gaan reizen, dan kunnen we ons via de bijgeleverde kaart oriënteren op de te bezoeken plaatsen. Per koets gaat dit natuurlijk via wegen door bossen. De bossen zijn echt gevaarlijk als we hier gaan overnachten. De Orcs zijn meestal wel in de buurt, maar er kan ook een confrontatie ontstaan met verschillende dieren. We kunnen in totaal 50 steden of stadjes bezoeken. Denk er wel om dat onze vrienden na 14 uren te hebben gewandeld, gereisd of gevochten, lopen te snakken naar water en/of voedsel. Je hebt toch wel wat ingekocht hè?

BEELD EN GELUID

Men belooft ons fenomenale graphics en eerlijk gezegd mag men best wel onder de indruk zijn bij het zien van deze deels geanimeerde plaatjes. Je komt ze overal tegen en zult je echt niet vervelen met alleen maar wandelwerk. De inkoop of verkoop van bepaalde artikelen wordt duidelijk weergegeven. Het geluid is softjes en herhaalt zich als je te lang op 1 onderdeel blijft rondhangen. Een ander scherm levert meestal een andere soundtrack op. Er is een rijke keuze uit soundkaarten, dus ik neem aan dat er voor iedereen wel wat bij zit.
De kaart, die we via een ikoon kunnen activeren, laat ons duidelijk zien waar we zoal geweest zijn. Ook kun je hierin een oriëntatie voor jezelf vinden, want sommige huizen lijken erg veel op elkaar. De wandelwegen die je dus reeds bezocht hebt, worden getrouw voor je bijgehouden ('automapping'). Tevens zul je enkele verschillende kenmerkende kleuren ontdekken, die in de handleiding beschreven worden. Een diep oranje veldje is b.v een Tempel en donkergrijze vakjes zijn de straten die je reeds met de hele club of een gesplitst team doorlopen hebt. Een heel nuttig hulpje is dit map-gebeuren.

KONKLUSIE

REALMS OF ARKANIA is geen simpel spel. Je zult er dan ook ruim 400 uren mee bezig zijn om de hele klus te klaren. De grafische plaatjes en gevechtsmodi zijn prima weergegeven. Het spel is lekker vlot, zelfs tijdens een gevecht. Er is verschrikkelijk veel te doen in het spel, van handelen in waren tot het delegeren van leden van je team. Het spel bezit 2 levels, waarvan het beginnerslevel je af en toe een hint geeft. In het hogere level moet je echt alles zelf uitzoeken. De handleiding is best wel happig, maar legt alles prima uit. Een klein nadeel van de handleiding is dat de kleine foto's van de ikonen een beetje te donker zijn.
Al met al is dit een zeer geslaagd spel, waarmee ik in ieder geval nog lang niet klaar ben. Voor de mensen die -net als iksoms wat huiverig zijn m.b.t RPG spelen, kan ik REALMS of ARKANIA - BLADE of DESTINY van harte aanbevelen. Je komt er niet meer vanaf.

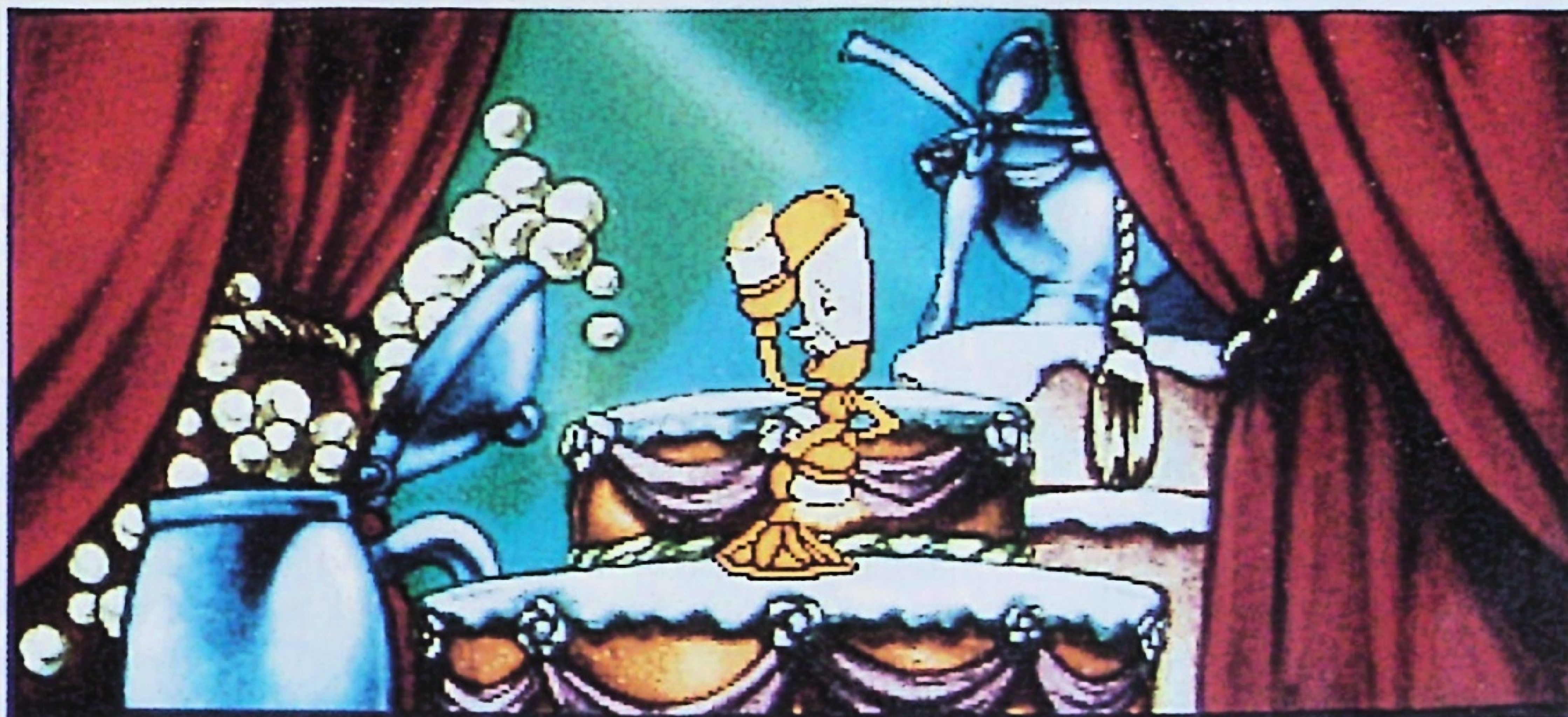
Henk Riemersma.

BEELD:	9
GELUID:	9
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door Sir-Tech.

BEAUTY and the BEAST

Softwarehuis: Disney Software.
Min. 80286 16 Mhz., min. 640Kb., DOS 3.0 t/m 5.0, VGA, harddisk.
Keyboard/muis.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5"HD.
PC-speaker, AdLib, Sound Blaster, Sound Source.
Richtprijs: FL. 109,=



Walt Disney doelt in dit spel op de kinderen van alle leeftijden. Mijn Opa van 68 was er in ieder geval helemaal kapot van toen hij -na mijn hulp- de Beauty en The Beast door de grote balzaal zag schuifelen. Ook was hij benieuwd die electrieke spullen eigenlijk wel kosten.

In het kasteel van The Beast is men druk bezig voorbereidingen te treffen voor het grote bal. Iedereen is in de weer om zijn zaken zo perfect mogelijk uit te voeren. Van Belle's kleding tot de tuin moet alles tip top zijn. Helaas schijnt dit niet helemaal te lukken, want men kan zonder de hulp van een fantasierijk kind niets beginnen. Uit een soort van kleurrijk glas-in-lood menu kunnen we kiezen uit 5 verschillende stages. Als eerste mogen we helpen bij het sorteren van gekleurde doekjes, die in een verplichte kleurenvolgorde in de kast moeten verdwijnen. Dit moet je even een tijdje volhouden en dan mag je naar het volgende onderdeel. Dit 2e karweitje lijkt erg veel op het spel "Memory". In ieder geval komen we nu in de tuin van het kasteel terecht, waar alle bloemstukken bedolven zijn onder een grote laag sneeuw. Madam Struisvogel staat klaar om de aangewezen hopen te ontdoen van de witte laag. Daarna springt ze naar de volgende aangewezen stek en indien deze 2 bloemstukken identiek aan elkaar zijn, dan springt ze van plezier de lucht in met een beschaafde gil. Mocht het niet lukken gelijk een treffer te maken, dan waait de wind even over de geopende velden en bedekt alles weer met sneeuw. Dus goed onthouden is een must.
Indien we dit met goed gevolg doorstaan hebben, dan gaan we maar eens helpen bij de grote hoge cake. Hier moeten we een enkele kers oppikken van de rand van de taart. Onze figuur kan springen en schuiven en behoorlijk naast de taart terechtkomen. Het oppikken van de kers wordt bemoeilijkt door springende lepels, theekannen etc. Hierna gaan we over tot de hulp van de muziek. Cogsworth staat met een dik boek te wachten en laat een simpel teken zien. Dit teken moeten we opzoeken in de boekenkast. Daarna krijgen we weer het eerste teken te zien met gelijk daarachteraan een nieuw. Uiteindelijk moet je dus een hele serie tekens goed onthouden. Alles klaar, dan met spoed naar de keuken. Daar aangekomen vinden we een behendigheidsspelletje. Boven in beeld begint een ei te rollen. Dit moet je via koekepannen, sponzen, lepels, kommetjes etc. begeleiden naar de grote schaal. Dit was één van de lastigste onderdelen. Heb je alles gehaald, dan kun je genieten van de ontmoeting met Belle & Het Beest in de balzaal. Heerlijk soepel glijden ze over het parket met een verliefde blik in de ogen.

De plaatjes en de rondhuppelende figuurtjes zijn prima weergegeven. Ze glijden soepel over het scherm en zien er uit zoals Disney figuren moeten zijn. Het geluid bij de onderdelen is kalm en soft. Bij het dansende paar kun je rustig even achterover gaan hangen, want hier heeft men gelukkig een beetje tijd ingestoken. Kijk vooral eens naar de kinderen die aan je monitor hangen. Ze staan stilzwijgend te genieten. Kijk wel even uit voor wijzende chocolade vingers tegen je dure schermpje.

KONKLUSIE

Een ECHT spel voor kinderen met simpele opdrachten, waarvan de keuken waarschijnlijk het pittigst zal zijn. In ieder geval hoeven ze geen Engels te kennen, want pa hoeft het maar 1x voor te doen en dan snappen ze het prima. Bij de software vinden we nog een klein boekje met titels, die speciaal geschikt zijn voor kinderen.

Henk, Opa en Baukje Riemersma.

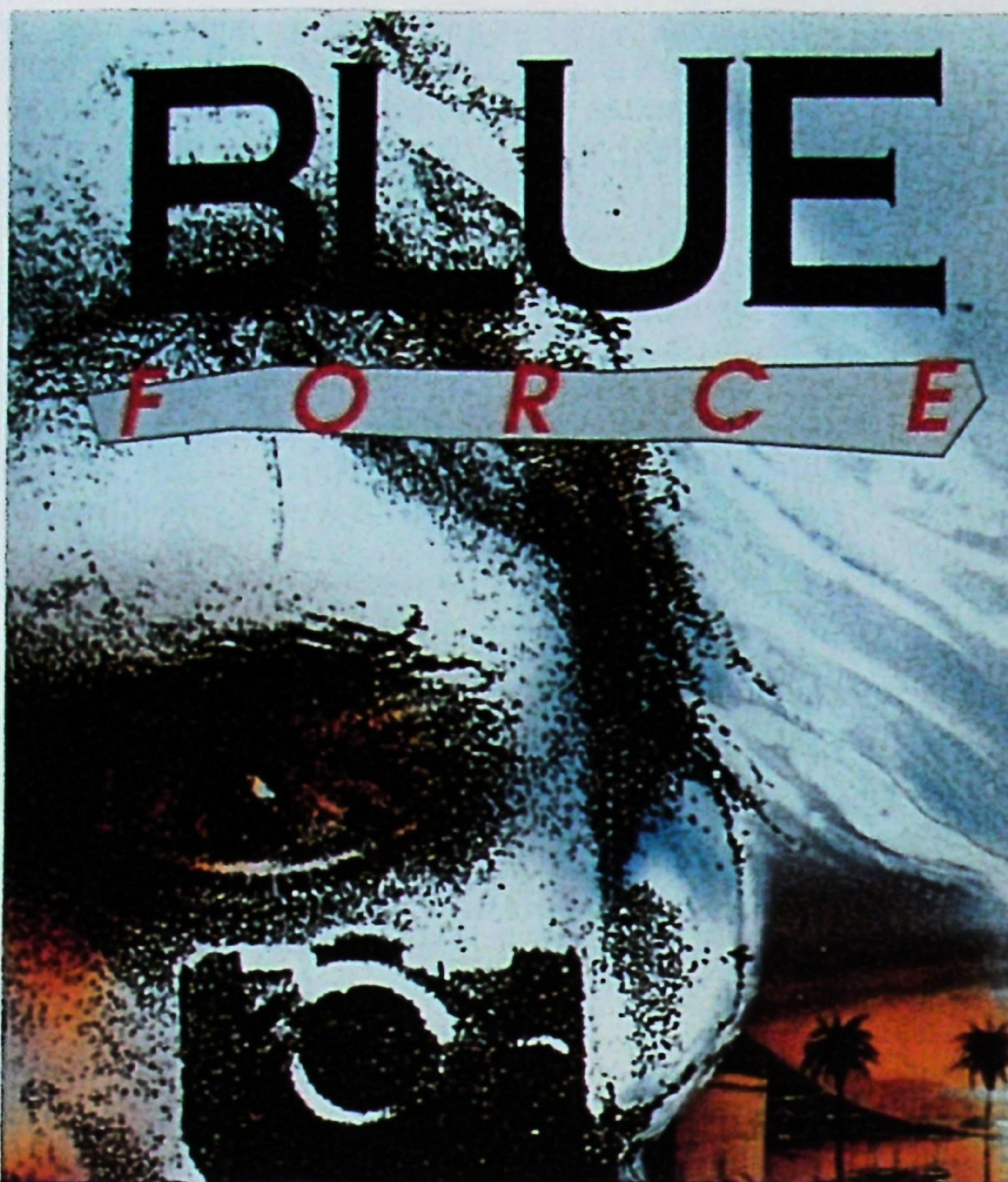
BEELD:	8
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	7

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

BLUE FORCE

Softwarehuis: Tsunami.
AT & compatibles, min. 80386SX/16Mhz., min. 640Kb., DOS 5.0 of hoger, VGA, harddisk, Microsoft compatible muis.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5"HD.
PC-speaker, Roland MT-32/LAPC-1, AdLib, Sound Blaster, General MIDI.
Richtprijs: FL. 119,=

Op de harddisk heeft het programma 10Mb. nodig. De CD-ROM versie (FL. 109,=) kan het doen met slechts 20Kb.



Toen ik vijf jaar geleden POLICE QUEST voor het eerst speelde, was ik meteen verkocht. De aktie en spanning in dat spel trokken mij erg aan. Hierdoor is PQ één van mijn favoriete series geworden. De bedenker van zowel de PQ- serie als van het hieronder besproken BLUE FORCE is Jim Walls. Mijn verwachtingen waren dus hoog gespannen.

BLUE FORCE is (zoals duidelijk zal zijn) een spel in de trant van POLICE QUEST. Het verschil is dat je in PQ altijd een agent in een auto was; nu zit je op de motor. Dit spel heeft overigens niets te maken de held uit PQ, Sonny Bonds. Jij bent nu Jake Ryan. Tien jaar geleden zijn jouw ouders in hun eigen huis vermoord. Jij bent de enige ooggetuige. De partner van jouw vader (beiden ook politieman) heeft geprobeerd de moorden op te lossen, maar dat is niet gelukt. Hij is weggegaan bij de politie en is voor zichzelf begonnen als "Private Investigator". Jij treedt in je vaders voetsporen en bent vast besloten om de moord op je ouders op te lossen.

Je begint op je eerste dag met een briefing, net als bij PQ. Je wordt geïnformeerd over een wapensmokkel. Daarna ga je op de motor door de stad rijden totdat je opgeroepen wordt. Je krijgt te maken met o.a. een dronkelap en met twee mannen die een geweer hebben, dat waarschijnlijk van de smokkelaars af komt. Je begint te vermoeden dat de smokkelaars iets te maken hebben met de moord op je ouders. Dit vermoeden wordt alleen maar versterkt als je een file in je vaders computer bekijkt. Lyle, de ex-partner van je vader, zegt dat hij nog wat informatie heeft over de moorden. De volgende dag ga je bij hem langs. Je hebt ook nog wat gegevens, die je aan hem laat zien.
Aan het eind van die dag beland je in het ziekenhuis, nadat je geramd bent door een auto. Nu ben je met ziekteverlof en kun je samen met Lyle verder werken aan de oplossing van de moorden. Door in de stad rond te vragen vind je uiteindelijk gegevens over een eiland, waar de smokkelaars de geweren opslaan. De eerste keer ga je alleen naar dat eiland en neem je een geweer mee terug. Nu heb je genoeg bewijs om de smokkelaars op te pakken. De volgende dag gaat Lyle mee naar het eiland. Heel toevallig zie jij daar de moordenaar van je ouders.

Het verhaal zoals hierboven klinkt misschien niet echt erg spannend, maar het spel is dat wel. Niet alles is hierboven beschreven, er is nog veel meer te doen. In het begin lijkt het spel een slap aftreksel van PQ, maar als je eenmaal zelf op pad bent wordt het echt heel leuk.

Aktie! Waar dan?

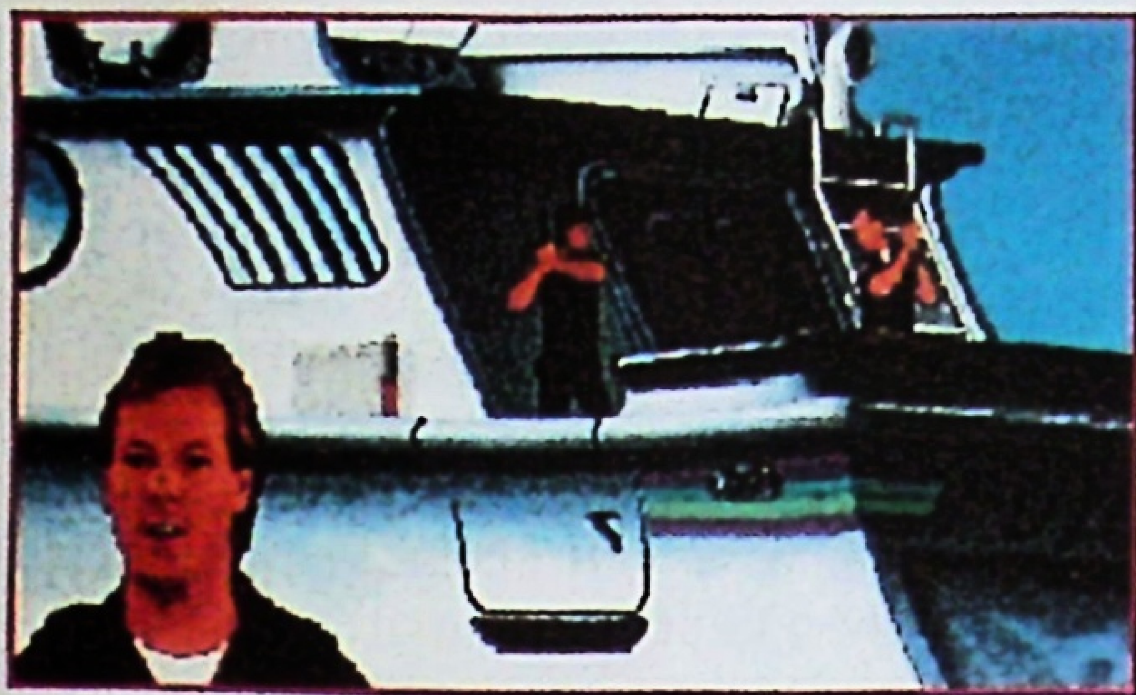
De PQ serie werd steeds leuker omdat er meer actie in voorkwam. PQ3 vind ik erg leuk, omdat je meteen in het begin je nightstick kunt gebruiken. Verder is het autorijden erg grappig in PQ3. Achter op de doos van Blue Force staat dat er vuurgevechten in voorkomen. Ik heb het spel uitgespeeld en ik ben er één tegengekomen. Mijn tegenstander kon ik echter niet neerschieten! Door de makers van het spel werd ik gedwongen de granaat te gebruiken. Ook goed, maar ik vind dat ze dan wel de explosie wat beter hadden kunnen maken, want de boef die op de granaat zat was na de ontploffing nog helemaal kompleet! Andere verdachten die een pistool op je gericht hebben moet je toespreken, dan doen ze hun pistool weg. Dat is veel te saai voor een spel als Blue Force. In Blue Force mag je ook niet zelf motor rijden. Je moet op de kaart iets aanklikken en dan rijdt Jake daar naar toe. Dit is wel makkelijk, maar niet echt leuk. In PQ3 kon je lekker scheuren met je auto en dat was op zich al lollig.
Een leuke en leerzame aktiescène vond ik het oppoetsen van je wapen. Doe dit nooit wanneer het geladen is!

BEELD en GELUID

Het beeld is goed, maar dat had ik ook niet anders verwacht. Met de ervaring die deze mensen hebben (ex-Sierra werknemers), moet dat ook wel. Als je in het spel tegen mensen praat zie je hun hoofd uitvergroot in de hoek van het scherm staan. De animaties stellen niet zo heel veel voor, iets dat je wel vaker ziet in adventures. De besturing gaat via de bekende ikonen, die nu eens niet verstopt zitten aan de bovenkant van het scherm, maar opgeroepen kunnen worden met de tweede muisknop. Je krijgt dan je politie badge te zien, waar de ikonen in getekend zijn. Dit is weer eens iets anders. Jammer is, is dat je de snelheid niet zelf kunt bepalen. Bij Sierra spellen kun je dat instellen, maar bij Blue Force (en ook bij Ringworld) is dit door het programma geregeld. Ik vind het soms best aardig als de figuurtjes over het scherm hollen, maar dat zit er bij dit spel niet in. Het gaat nu wel realistischer, maar ook langzamer. De muziek is wel goed maar niet bijzonder, met uitzondering van de begin- en eind-deuntjes, die heel mooi zijn. De geluidseffekten zijn niet geweldig, maar wel voldoende om het geheel boeiend te houden. Spraak komt je







bij dit spel niet tegen.

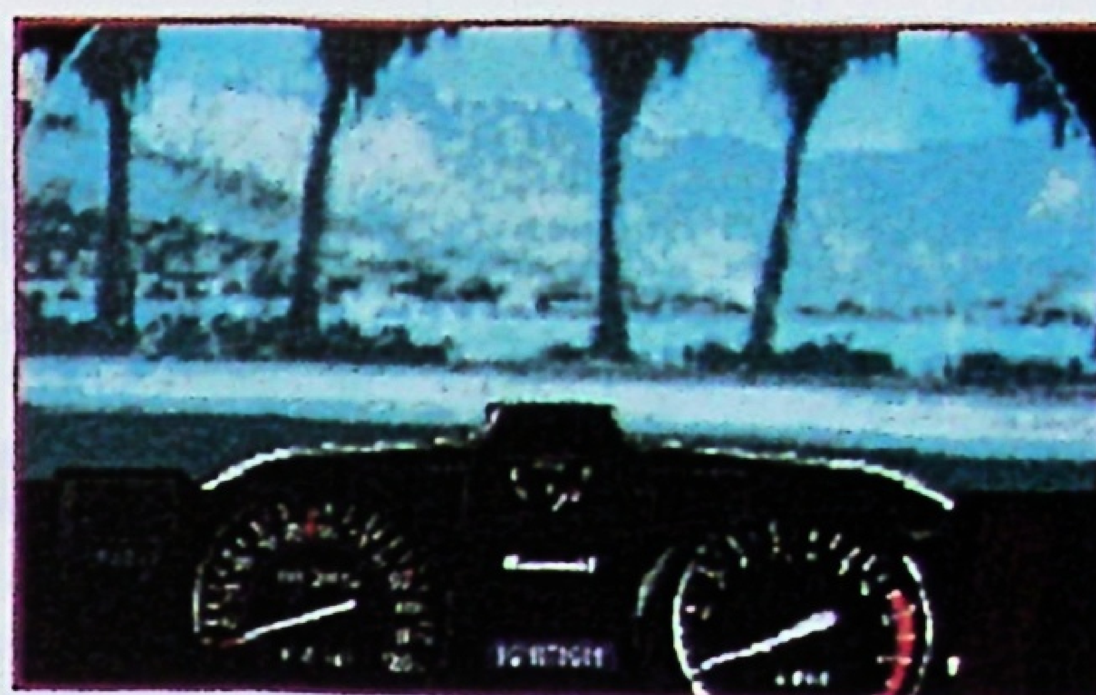
KONKLUSIE

Dit spel is erg leuk voor de fans van PQ. Niet al te moeilijk, zodat ook de beginners zich er aan kunnen wagen. BLUE FORCE kan zeker concurreren met PQ3, maar of



het op kan tegen PQ4 moeten we nog even afwachten.
Ik ben trouwens ook benieuwd of Jim Walls PQ4 gaat doen of dat iemand anders zich met het verhaal gaat bemoeien.
Ik heb in ieder geval van dit spel genoten.

Martijn van Gessel, P.I.



BEELD: 8
GELUID: 7
SPELKWALITEIT: 8
DOCUMENTATIE: 7
PRIJS: 7

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

De komplete Tweede Wereldoorlog

HIGH COMMAND

Softwarehuis: Three-Sixty.
Min. 80386SX, min. 3Mb. ram, DOS 5.0 of hoger, (S)VGA min. 512Kb., muis, harddisk.
Aantal spelers: 1 of 2.
Diskettes: 3.5"HD.
AdLib, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 139,=

Het Californische softwarehuis Three-Sixty produceert momenteel aan de lopende band wargames. Three-Sixty, vooral bekend van het zeeslagspel Harpoon, begon een tijd terug met de V for Victory-serie, veldslagen uit de Tweede Wereldoorlog. Inmiddels zijn er drie van die spelen uitgebracht en er staan er nog meer op stapel. Ook kwam recentelijk het wargame Patriot uit. Kenmerkend voor deze spellen zijn de scherpe Super VGA-plaatjes (min. 512Kb. op de videokaart), de hoge eisen die aan de computer worden gesteld en de hoge eisen die aan de spelers worden gesteld, want er moet meer gebeuren dan alleen het rondschuiven van de legers over de landkaart. Het nieuwste produkt van Three-Sixty, HIGH COMMAND, treedt in de voetsporen van V for Victory, maar is toch net weer even anders.



HIGH COMMAND behandelt de komplete Tweede Wereldoorlog, in tegenstelling tot bijvoorbeeld V for Victory III, Market Garden, waarin slechts de slag om Arnhem centraal staat. Qua uiterlijk doet High Command wel denken aan de drie V's, maar de bediening wijkt af. In High Command gaat het om het strategische denken over een periode van zes jaar. Oorlog voeren is meer dan het op pad sturen van legers, ook politiek en economie zijn onmisbare factoren. High Command valt alleen te vergelijken met Storm across Europe, een wargame van SSI dat vier jaar geleden werd uitgebracht. Ook daarin werd de komplete Tweede Wereldoorlog behandeld en moest de speler zich met economie, grondstoffen en bijvoorbeeld research bezighouden. High Command graaft echter nog wat dieper. Er is wel de mogelijkheid om onderdelen van het spel aan de computer over te laten. Wie zich alleen met militaire zaken wil bezighouden kan de politiek en economie uit handen geven; wie juist de politiek en de economie interessant vindt kan het omgekeerde doen. Maar het is toch het aardigste om het allemaal zelf te doen, omdat de computer dingen kan gaan doen waar je niet achter kan staan.

High Command is gebruikersvriendelijk, met veel pictogrammen om met de muis aan te klikken. Verder bevat het spel veel ingebouwde hulp, alsmede een tutorial en vier lessen. Toch is het geen spel voor beginners. Er moet een dikke handleiding worden doorgeworsteld om enig begrip te krijgen van de uitgebreide mogelijkheden. Net als bij Storm Across Europe komt het er op aan om een zorgvuldige afweging te maken met de beschikbare middelen. Wie dat verzuimt kan halverwege de oorlog al kansloos zijn. En er valt heel wat af te wegen: er kan geld worden gestoken in diplomatie, in spionage, in research voor betere wapens, uitbreiding van de industrie en ga zo maar door. Wie denkt het spel te kunnen winnen door alleen maar tanks te bouwen of bijvoorbeeld alles te zetten op het ontwikkelen van de atoombom komt van een koude kermis thuis. Politiek is niet te onderschatten: alle landen in Europa, Noord-Afrika en een stuk van het Midden-Oosten spelen hun eigen rol in het spel en het aanmoedigen van een staatsgreep is de manier om een land op een eenvoudige manier in je greep te krijgen.

Elke beurt in High Command bestaat uit 24 fasen. Beide spelers of speler en computer (geallieerden of As-mogendheden) werken dan achtereenvolgens hun troepeninzetfase, diplomatieke fase, produktiefase, grondstoffenfase, luchtmachtfase, zeemachtfase en landmachtfase af, sommige fasen zelfs twee keer. Tussendoor worden de uitvoerende fasen afgewerkt. De Duitse speler zou achtereenvolgens diplomatieke druk kunnen uitoefenen in Nederland, een tankleger kunnen bouwen, investeren in de eigen industrie, olie transporteren, een raket kunnen gaan ontwikkelen, een luchtaanval doen op Denemarken, grondtroepen en parachutisten naar Kopenhagen sturen en een amfibische aanval doen op Noorwegen. De speler



staat feitelijk voor dezelfde beslissingen als Hitler indertijd. Hij zou, de geschiedenis kennende, kunnen besluiten om de zaken op een andere manier aan te pakken. Ook de geallieerde speler (Churchill) kan zich anders gedragen om de oorlog een ander verloop te geven. Eerder ingrijpen bijvoorbeeld, voor zover mogelijk, om het Derde Rijk geen kans te geven zich te ontwikkelen. De mogelijkheden die het spel biedt zijn fascinerend.

Met Super VGA kun je zeer scherpe plaatjes tekenen en die mogelijkheid is in High Command ook uitgebuit. Zo kan er voor elke hex (zeshoekig vakje, onderdeel van het netwerk op de kaart) een bijpassend fotootje worden opgevraagd. Dat zijn dan fotootjes van bijvoorbeeld een havenstad, een steenkolenmijn, een stuk zee, een bos of een berg. Eigenlijk overbodig, maar toch wel aardig. Er kunnen verder meer dan 100 pictogrammen worden aangeklikt in het scherm. Die zijn soms wel erg klein. Als je dan ook nog, bijvoorbeeld bij een legereenheid, moet gaan letten op de stand van een piepkleine indicator (een soort lampje dat aangeeft of de divisie een order heeft gekregen), dan ga je je wel afvragen of het spel alleen is bedoeld voor mensen met arendsogen (bezitters van een 17" -of grotere- monitor zullen hier geen moeite mee hebben). Maar over het algemeen is er wel uit te komen. Naast het scrollende scherm waarop een stukje van Europa wordt weergegeven en waarop alle activiteiten plaatshebben is er ook een fraai overzichtskaartje, waarop een legenda kan worden weergegeven. Verder nog tal van aardige details, zoals het logboek van de generaal, het weerklinken van volksliederen van landen die worden aangevallen en dergelijke. Er valt enorm veel in te stellen aan het begin van het spel. Er zijn vijf moeilijkheidsgraden en de computer kan ook een bepaalde speelstijl worden opgelegd, van voorzichtig tot onstuimig.
Al met al is High Command een bijzonder geslaagd oorlogsspel, dat de meer verwende speler langdurig kan bezighouden. Voor beginners is het waarschijnlijk toch wat te taaie kost.

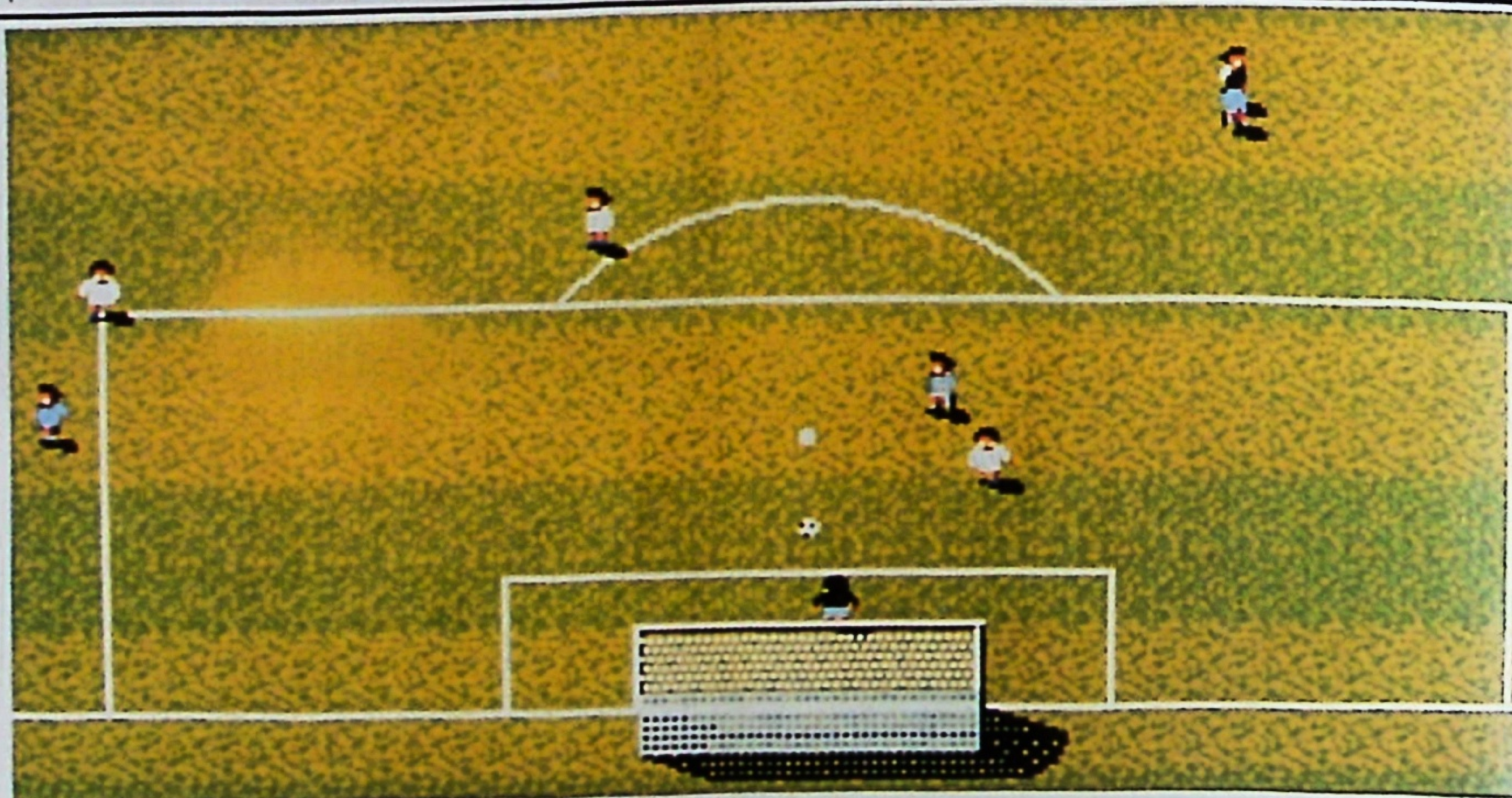
FRANK BUURMAN.

BEELD:	8
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

Sensible Soccer

Softwarehuis: Mindscape.
AT & compatibles, min. 640Kb., EGA, VGA.
Keyboard/joystick.
Diskettes: 3.5".
PC-speaker, Roland MT-32/LAPC-1, AdLib, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 98,=
Ook uitgebracht voor Amiga en Atari-ST.



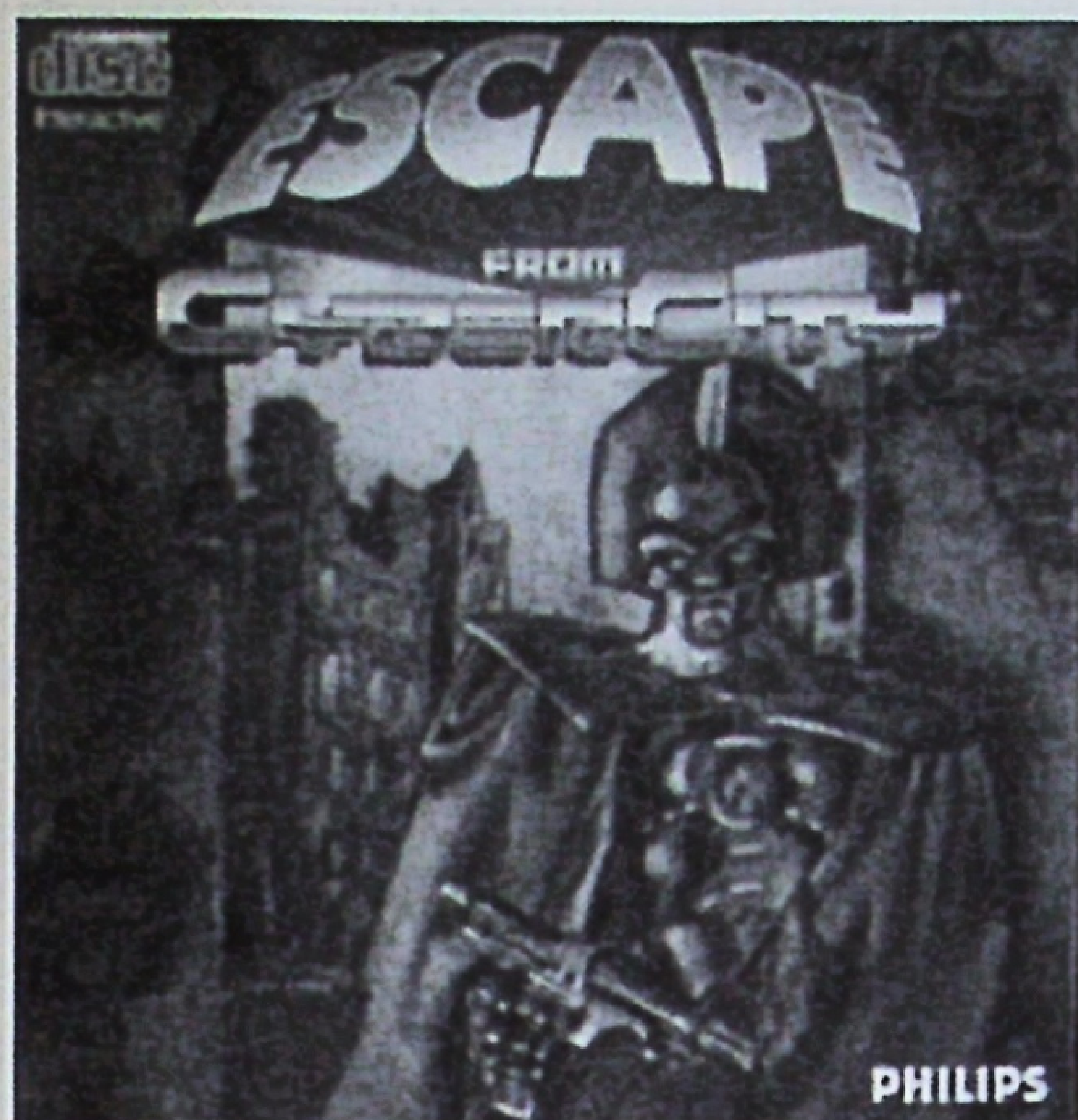
Sensible Soccer is het zoveelste voetbalspel met bovenaanzicht en voegt in feite weinig toe aan bestaande voetbalspellen. Meteen na het opstarten wordt men begroet met een zenuwachtig deuntje, dat gelukkig uitschakelbaar is. De menu's zijn saai, maar zitten duidelijk in elkaar. Er zijn wel enkele opties, die dit voetbalspel toch nog interessant maken. Zo kan men kiezen uit 64 Europese topteams, 34 nationale teams en zo'n 1250 spelers uit het seizoen '92-'93. Verder kan men zelf teams samenstellen en zijn er fantasie-teams, zodat het mogelijk is met de Sesamstraat Mannschaft tegen het DOS Errors Team te spelen. Wat wedstrijden betreft kan men kiezen uit: Vriendschappelijk, Cup, League en Specials (waaronder Cupwinners Cup, European Cup, UEFA Cup, Euro-cup, League of Nations, European Championships, World-cup, Egg Cup en Chicken Cup). Natuurlijk kan men een taktiek bepalen: 442, 541, 451, 532, 352, 351 of 433, all out attack en all out defense.

Speelbaarheid is natuurlijk het belangrijkste bij een spel, dat zo'n grote concurrentie kent. In dit opzicht verslaat Sensible Soccer naar onze mening zelfs Kick-Off 2. Zowel met keyboard als met joystick is de controle over de spelertjes en de bal groot. Tijdens de wedstrijd kan men rennen, rennen met de bal aan de voet, ingooien, hoekschoppen en vrije trappen maken, koppen, slidings en daarmee overtredingen maken, penalties schieten, de bal gewoon vooruit spelen en de bal naar een medespeler overspelen. Ook kan met effekt worden geschoten; men kan lobs maken en spelers wisselen.
Het is mogelijk bepaalde situaties en samenstellingen te laden en te saven. Indien voldoende XMS geheugen kunnen hoogtepunten uit een wedstrijd worden opgeslagen, naar disk worden weggeschreven en later opnieuw worden bekeken. Ook geldt: hoe meer XMS geheugen, hoe meer geluid. Het begint met gejuich op de tribunes, maar bij voldoende XMS waant men zich in een stadion: zingende supporters, oorverdovende drums etc.
Voetbalfans die nog geen voetbalspel in bezit hebben (onwaarschijnlijk, maar toch) kunnen dit spel rustig kopen, mensen die in het bezit zijn van bijvoorbeeld Kick Off(2) moeten er eerst uitvoerig naar kijken.

Stijn en Martijn.

BEELD:	7
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	7

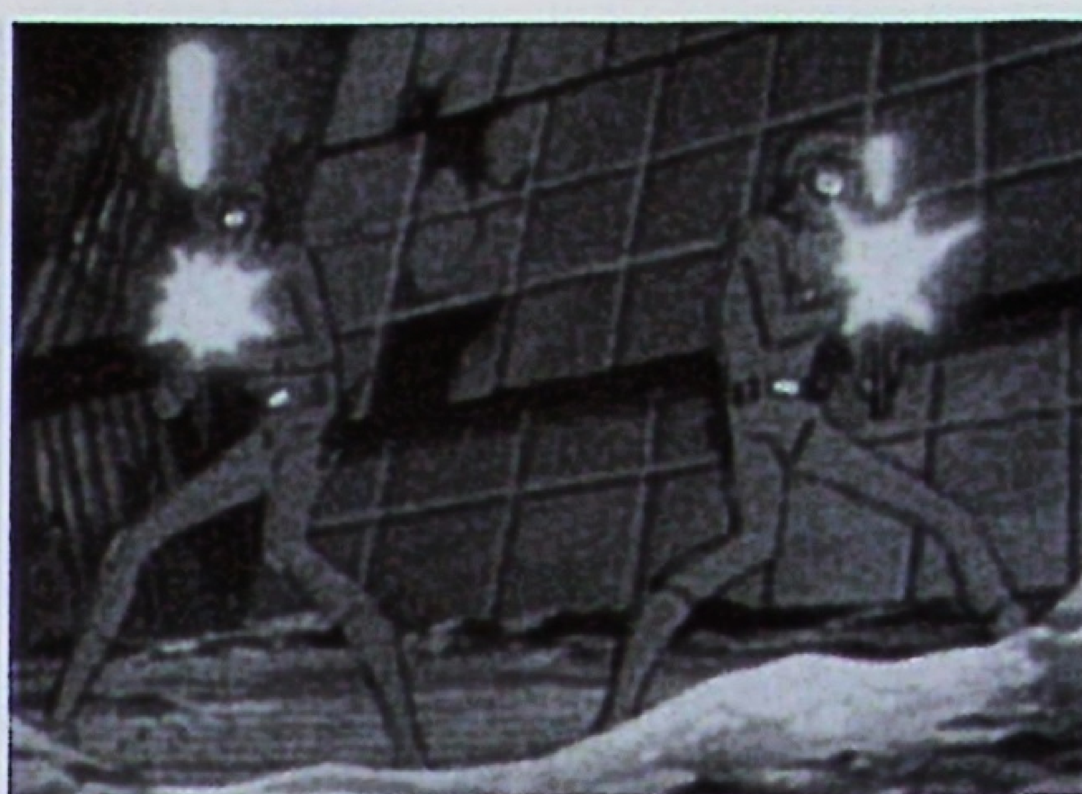
Beschikbaar gesteld door D+S Software.



ESCAPE FROM CYBERCITY
Softwarehuis: Fathom Pictures.
CD-I.
Joystick of trackball aanbevolen.
Aantal spelers: 1.
Spraak en schermteksten: Engels.
Richtprijs: FL. 119,95

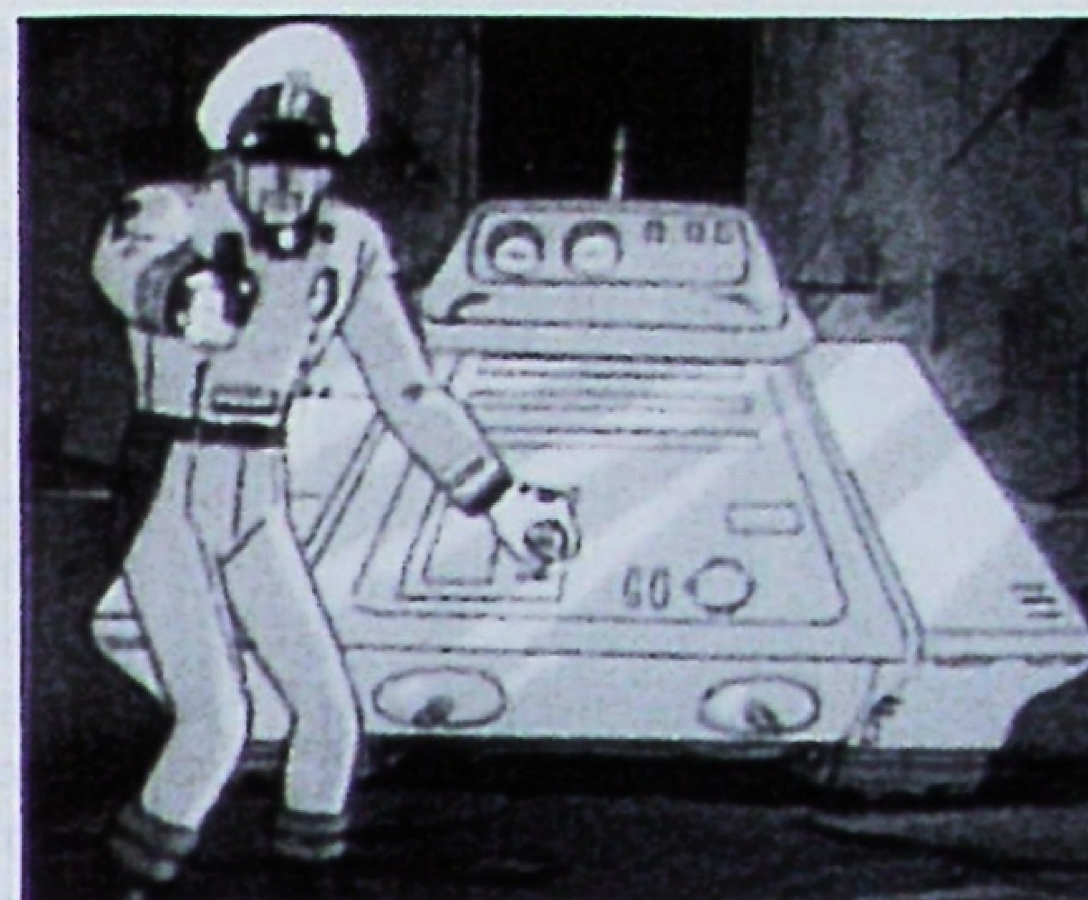


Het spel is gebaseerd op tekenfilms van Toei Animation en de beelden bestaan dan ook uit getekende plaatjes met animaties. Het spel is geen volledige tekenfilm, maar opgebouwd uit steeds nieuwe achtergronden met daarop een deel van het spel en animaties. Tussen de verschillende spelonderdelen is echter geen vloeiend verloop. Er wordt telkens een nieuw stukje materiaal ingeladen en getoond. Op de PC kennen we deze techniek ook. Ze



wordt o.a. gebruikt bij de software van ReadySoft in titels als SPACE ACE, TIMEWARP en DRAGON'S LAIR.
Elke keer als een stukje programma is ingeladen, moet je je hoofdfiguur sturen en laten schieten op vijanden of moet je je manneke op een turbo-scateboard over een weg met gaten laten racen. Bij elk spelonderdeel heb je meerdere keuzes als het gaat om de richting, die je wilt inslaan naar het einddoel van het spel(onderdeel).

Net als bij de titels voor de PC is ook dit spel erg moeilijk te besturen. Dusdanig, dat het met de standaard afstandsbediening van de CD-I bijna onmogelijk is om snel genoeg -en zuiver genoeg- te reageren. Een joystick of trackball is dan ook sterk aanbevolen. Bij elk nieuw plaatje moet je de richting kiezen, waarna een richtkruis op het scherm verschijnt om op de vijand te schieten. Voor het richten heb je slechts een fractie van een seconde de tijd om het kruis op de plaats te zetten, waar de tegenstanders mogelijk verschijnen. Soms moet je meteen na het schieten nog wegspringen ook om b.v. niet door een voertuig overreden te worden. Helaas gebeurt dit niet altijd op dezelfde plaats en ook niet in dezelfde volgorde, zodat je de diverse spelsituaties letterlijk uit je hoofd moet leren om nergens voor een verrassing te komen staan. Al met al is dit zeer lastig en vraagt het spel veel geduld en doorzettingsvermogen. Wie dit



niet heeft zal het allemaal erg frustrerend vinden en waarschijnlijk z'n CD-tje op het strand als frisbee gaan gebruiken.

De doorzetters hebben echter met dit spel een schitterend stukje spelsoftware in handen, dat vol zit met fraaie afbeeldingen, goede animaties en voortreffelijk geluid. Om deze groep toch ook een beetje te dwarsbomen, krijg je geen handleiding en kun je het spel niet SAVEn! Elke keer dus opnieuw beginnen, de verschillende spelsituaties goed onder de knie krijgen en met vallen en opstaan kom je dan geleidelijk aan steeds een stukje verder in het spel.
Wel heeft het spel een demo en een mogelijkheid om te oefenen door in het begin van het spel eerst de richting 'Target Practice' te kiezen. Deze oefenoptie is echter nog frustrerender dan het spel, want hier krijg je binnen enkele seconden vrijwel alle vijanden over het scherm, die je in het spel kunt tegenkomen.
Schitterend, maar alleen voor fanaten.

Alfred.



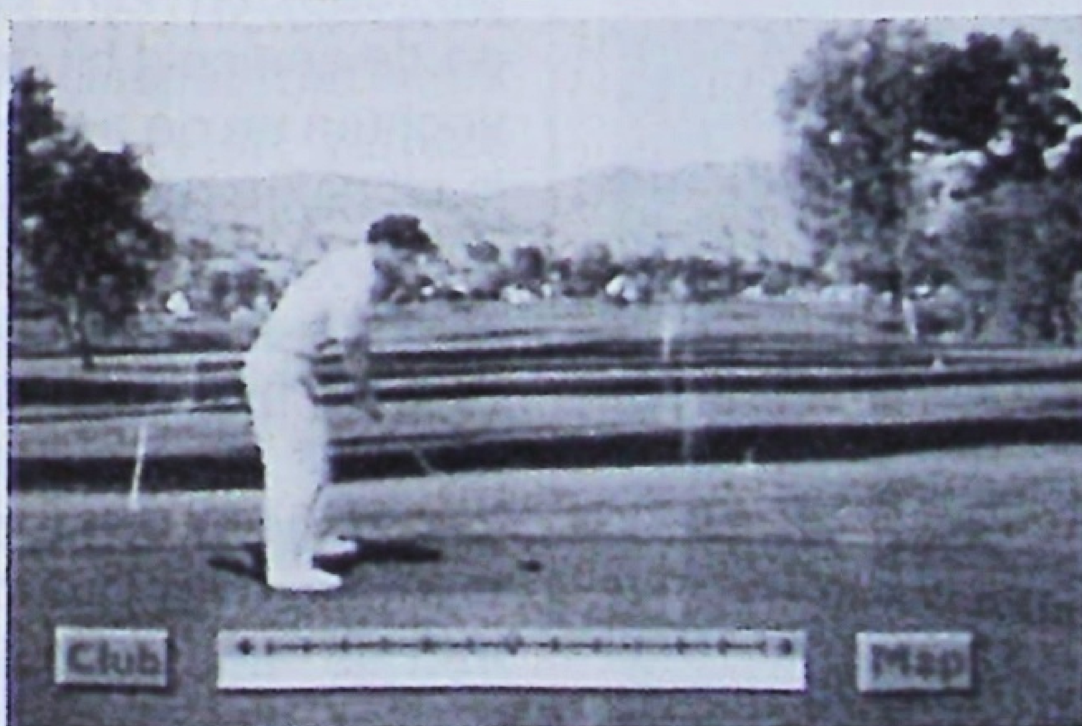
BEELD:	9
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	9
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door MVSP.

The Palm Springs Open

Softwarehuis: Fathom Pictures.
CD-I.
Aantal spelers: 1-4.
Spraak en schermteksten: Engels.
Handleiding: Nederlands.
Richtprijs: FL. 119,50

De insiders zal het duidelijk zijn dat het hier om een golfspel gaat. Bij dit spel is keuze uit 18 holes, die echter niet allemaal van dezelfde course afkomstig zijn (voor de snobs die alleen op 'eigen banen' wil spelen hier een overzicht: Mission Hills, Indian Wells, Marriott's Desert, PGA West, La Quinta Hotel en Mesquite Country Club). Het is een echt golfSPEL, want de instellingen en keuzes zijn beperkt tot de richting waarin je wilt slaan, een 'hook' of een 'slice', de slagkracht en enkele clubs. Deze instellingen geven tevens een arcade-element aan het spel (je moet zeer snel reageren op een aanduiding onderaan het scherm) en dienen dus niet om natuurgetrouw een golfspel te simuleren.
Wel zeer natuurgetrouw is alles wat je verder op het scherm te zien krijgt, want het spel is opgebouwd rond gedigitaliseerde



video-opnames van de baan en gebruikt videofilmpjes van golfspelende personen. Grafisch is het allemaal prima gedaan en lijkt het spel veel op LINKS GOLF; geen onbekende in de PC-wereld. Ook goed is het geluid. Niet alleen krijg je de geluiden van de natuur, het balletje en het publiek, maar tevens hoor je na elke slag 2 sportverslaggevers hun commentaar leveren op jouw prestaties. Er staan voldoende opnames op de CD om in vrijwel elke situatie verschillende commentaren te kunnen geven, al zul je na een tijd spelen toch regelmatig herhalingen horen. Speel je slecht dan zul je pittig bekritiseerd worden, dus je zult tegen je verlies moeten kunnen. Beheers je de Engelse taal goed, dan is het leuk om met deze reporters op de achtergrond het spel te spelen.
Voor de liefhebbers van deze sport en iedereen die van een leuk behendigheidsspel houdt, is dit een uitstekende keuze. Daarbij komt dat dit soort spellen uitstekend geschikt is als 'potje tussendoor'. Wil je harde aktie dan zit je fout; zoek je een pure golfsimulator dan kan het spel een teleurstelling zijn.
Bij de CD is de documentatie dubbel uitgevoerd: één boekje zonder illustraties en één boekje met illustraties. Beide boekjes zijn in het Nederlands en met deze handleidingen is het een fluitje van een cent om met het programma om te gaan en snel een redelijke score te behalen; of moeten we juist een handicap halen?

Alfred.



BEELD:	9
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	7
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	7

Beschikbaar gesteld door MVSP.



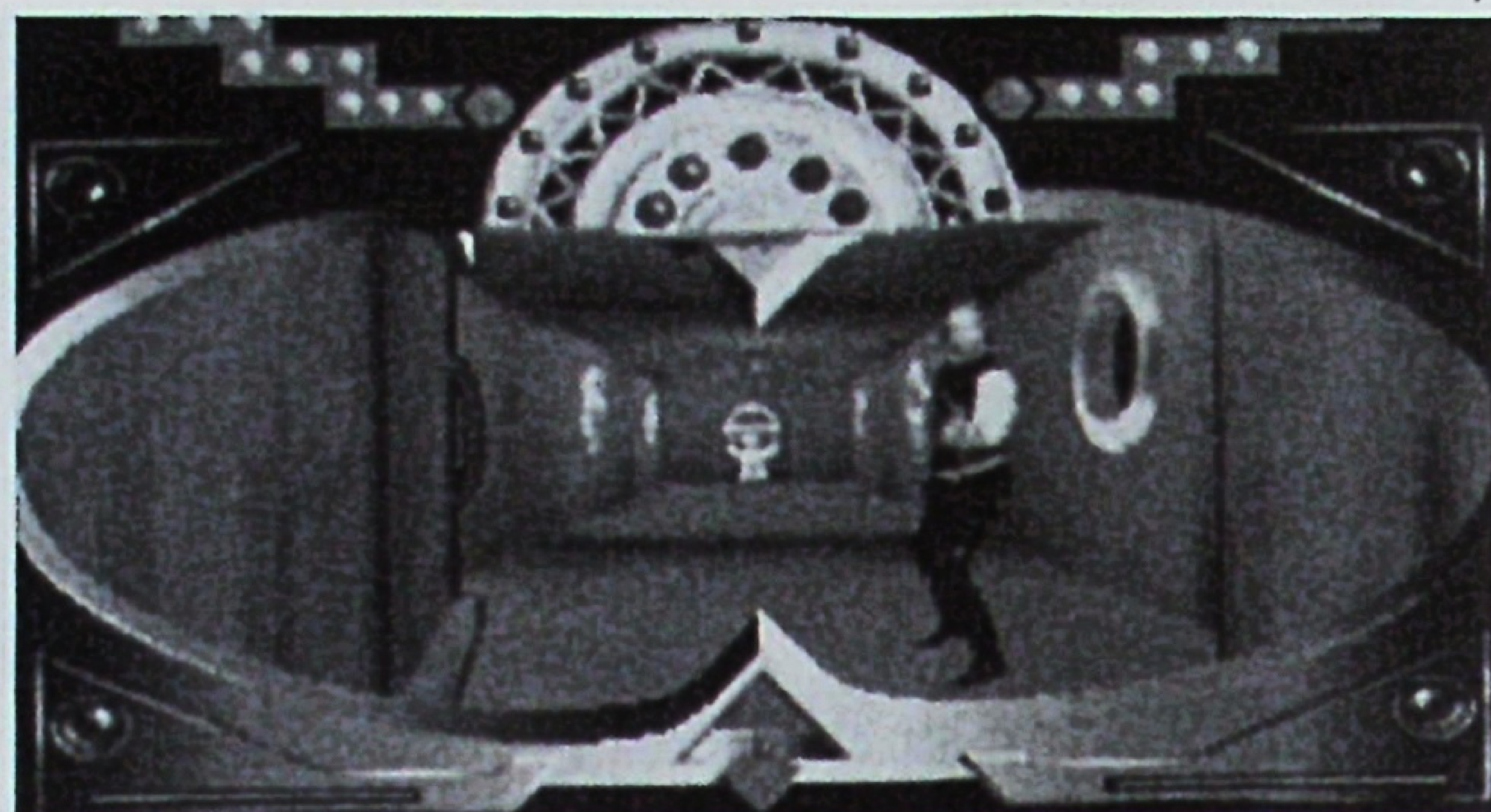
INCA

Softwarehuis: Coktel Vision.
CD-I.
Joystick aanbevolen.
Aantal spelers: 1.
Spraak en schermteksten: Nederlands, Engels, Frans, Duits.
Handleiding: Nederlands.
Richtprijs: FL. 139,95



Voor ons is INCA geen onbekende, want we hebben op de PC zowel de disketteversie als de CD-ROM van dit spel al eerder bewonderd (zie Software Gids nr. 17 en 19). Deze CD-I versie is exact gelijk aan de CD-ROM versie wat betreft beeld en geluid. Op de CD-ROM stond een extra soundtrack, die alleen rechtstreeks van de CD-ROM via een CD-player gehoord kon worden en op deze CD-I is deze track ook opgenomen, al kunnen we 'm niet afspelen, daar deze schijfjes niet als audio-CD afgespeeld kunnen worden. Wel wordt deze extra track ten gehore gebracht bij de introductie. Dit extra nummer is het enige vocale nummer op de schijf, alle andere nummers zijn instrumentaal en van het type 'panfluitjes'. De spelkwaliteit is echter niet helemaal gelijk, want enkele arcade-onderdelen zijn iets makkelijker gemaakt, zodat het spel niet langer alleen geschikt is voor de doorgewinterde spelers. Dit betekent echter niet dat het spel makkelijk is geworden; voor de beginners is het nog steeds peentjes zweten geblazen.

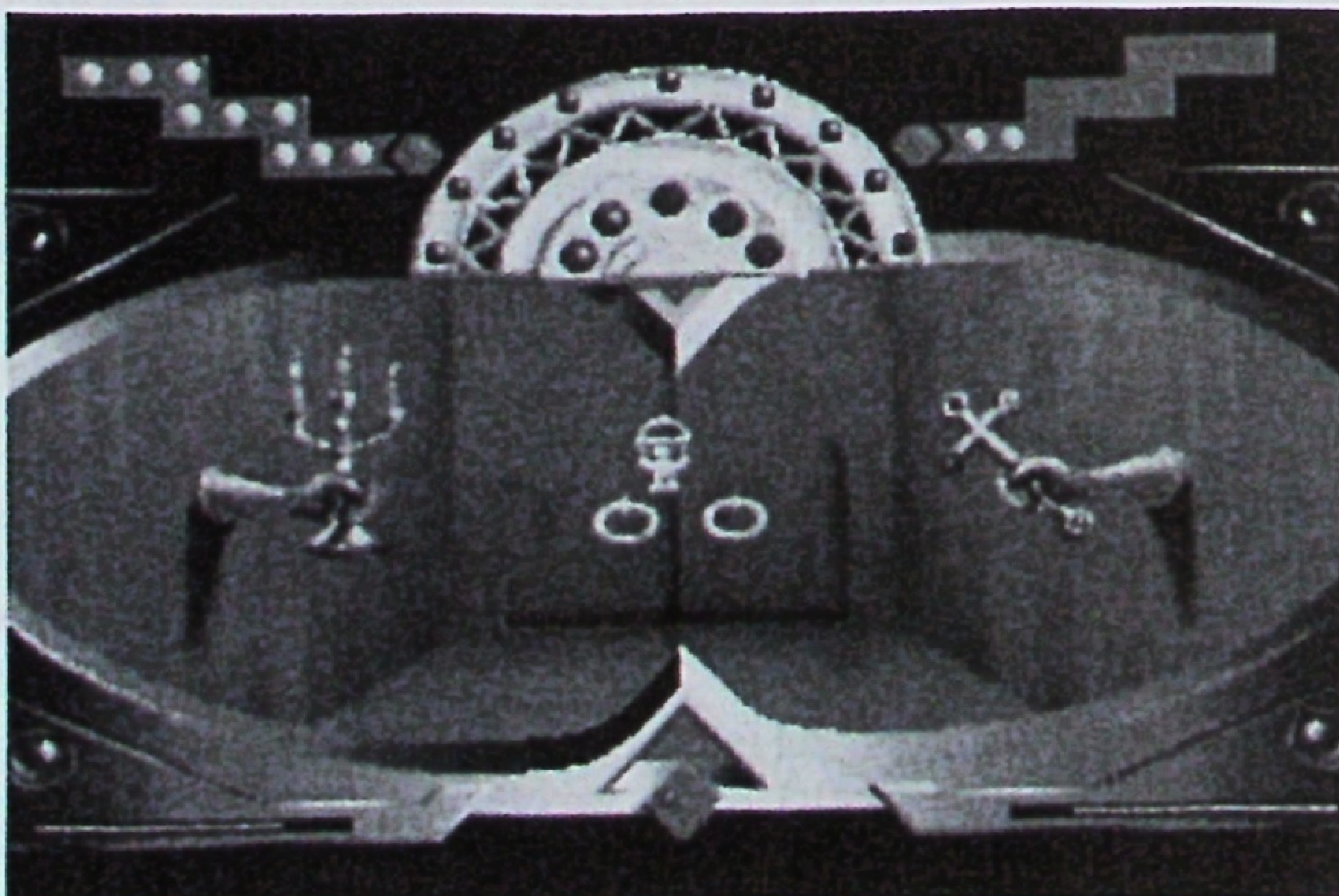
Het verhaal gaat over het Incarijk dat in 1532 ten onder ging, maar met één belangrijk verschil: er zijn overlevenden die nu (ruim 500 jaar later) terugkeren. Om echter terug te keren moeten enkele Inca geheimen verzameld worden op 3 verschillende planeten. Om de planeten te bezoeken moet je ruimtereizen maken, waarbij je diverse gevechten moet leveren met vijandelijke vloten van ruimtejagers en je schip moet laveren door zwermen meteorieten. Op de planeten vinden ook nog gevechten plaats die gecombineerd zijn in een race door een lange tunnel. Deze gevechten zijn allemaal lastig en vereisen nogal wat reactievermogen van de speler. Heb je dit achter de rug, dan moet je op verschillende lokaties allerlei puzzels oplossen. Je krijgt diverse puzzels voorgeschoteld: verplaatsen van voorwerpen, samenstellen van symbolen of samenvoegen van onderdelen. Ook een muziekpuzzel ben ik tegengekomen. Tijdens deze puzzeltocht moeten ook gevechten geleverd worden, al gaat het nu om personen waartegen je moet vechten. Ook hier gaat het om het reactievermogen, want de personen (gedigitaliseerde beelden van acteurs) springen tevoorschijn vanachter een pilaar of een deur, schieten op je en duiken dan meteen weer weg. Er wordt gevochten met trage laserwapens en het is mogelijk een vijandelijk aanval af te slaan door jouw wapen op de projektielen van de tegenstander te richten; lastig, maar het kan.



In het spel zitten ook nog allerlei doolhoven, waarbij 'automapping' wordt toegepast. Elke lokatie die je hebt bezocht wordt netjes op een kaart bijgetekend, zodat je steeds minder hoeft te zoeken omdat de kaart steeds verder wordt uitgebreid. Elk afgerond onderdeel van het spel wordt afgesloten met enkele animaties, gesproken teksten en een password. Het password kun je gebruiken om later van dit punt af weer verder te gaan. De passwords komen van de CD-I, dus het geheugen van de speler wordt niet gebruikt. Wie de Nederlandse versie speelt moet er rekening mee houden, dat een zeer exclusieve benaming is gebruikt voor het laden van een spel: hier heet dit "herhaling".

BEELD EN GELUID

De beelden zijn voortreffelijk en de snelheid bij de ruimtegevechten en de achtervolgingen is uitstekend. Bijna overal worden 3-D graphics gebruikt en zien we alles als door de ogen van de hoofdrolspeler. Willen je naast je of achter je kijken dan zul je je eerst moeten omdraaien. In de ruimteschepen heb je de beschikking over een radarscherm om vijanden naast je of achter je te lokaliseren.



De geluiden zijn eveneens uitstekend. De muziek is perfekt, maar je moet wel van het genre houden. Spraak is mogelijk in 4 talen. De teksten zijn het beste in het Frans en het Engels. De Duitse versie is redelijk en de Nederlandse versie is slecht. Hiermee bedoel ik niet dat de teksten niet goed vertaald of slecht te verstaan zouden zijn, maar dat de persoon die ze inspreekt niet in staat is het sfeertje van het verhaal over te brengen. De Engelse en Franse sprekers doen dit zondermeer uitstekend, dus ben je één van deze talen machtig, gebruik dan deze versies.

KONKLUSIE

Net als op CD-ROM is deze versie van INCA topklasse. Zowel aktie als denkwerk is goed gecombineerd tegen een origineel achtergrondverhaal. Ik heb het spel voor deze recensie met net zoveel plezier gespeeld als de vorige keren en ben ik nu weer een stukje verder gekomen. Helemaal uitgespeeld heb ik het echter nog niet, want helaas hebben we hier slechts zelden de tijd om een spel helemaal rond te spelen.

Wil je een spelonderdeel uitspelen dan moet je hier wel enige tijd voor uittrekken want de passwords worden alleen aan het eind van elke 'ronde' gegeven en deze rondes duren nogal lang. Wat mij betreft hadden deze passwords ook wel een keertje tussendoor gegeven mogen worden.

Alfred.

BEELD:	10
GELUID:	10
SPELKWALITEIT:	10
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door MVSP.



VIDEO SPEEDWAY

Softwarehuis: ISG.
CD-I.
Aantal spelers: 1-4.
Spraak en schermteksten: Engels.
Handleiding: Nederlands, Engels, Frans, Duits, Spaans, Italiaans.
Richtprijs: FL. 99,95

VIDEO SPEEDWAY is een autoracespel, maar absoluut geen simulator. Er kan met max. 4 spelers om beurten gespeeld worden, waarbij het uiteindelijk gaat om de score die je behaalt. Tegen elkaar rijden is niet mogelijk. Het spel heeft 10 circuits, die verdeeld zijn tussen 3 raceklasses: karting, Formule 3000 en Formule 1.

Je begint het spel met een startkapitaal en de keuze in welke klasse je wilt gaan racen. Je mag dus meteen in de Formule 1 stappen, maar dit heeft weinig zin, daar het spel gebaseerd is op het opbouwen van kapitaal, dat gebruikt kan worden voor het verbeteren van de wagens. Met je startkapitaal en je brommermotortje heb je in de Formula 1 dus voorlopig nog niets in te brengen. Gewoon netjes in een kart-

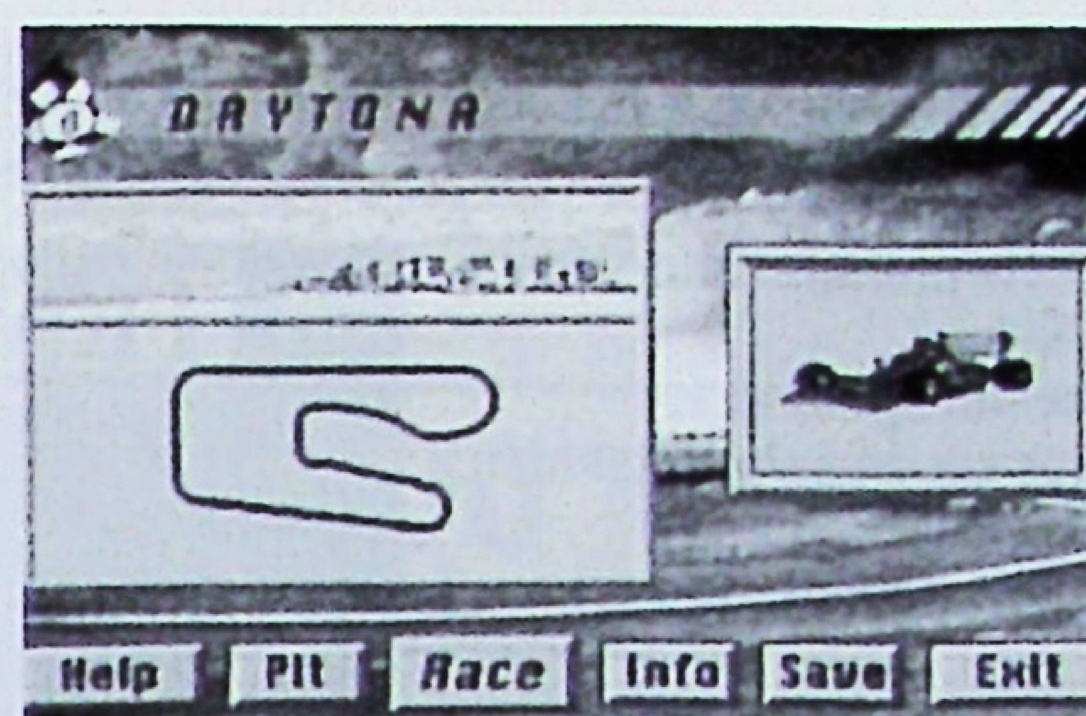


karretje stappen en je carrière opbouwen.

Je begint met een traag wagentje dat niet snel accelereert, een slechte grip heeft op de baan en een slappe carosserie, die het na 2 botsingen al begeeft. Met je beginkapitaal van $300 kun je dit karretje iets verbeteren en je in de eerste race storten. Elke race begint met een proefrondje voor de kwalificatie, gevolgd door een race van 3 rondes. Het is nu zaak zo hoog mogelijk te eindigen, want dat levert flink geld op om het wagentje te verbeteren. SAVE het spel regelmatig, want botsen kost ook geld en het is jammer als je je zuurverdiende centjes moet besteden aan het repareren van de carosserie i.p.v. het opvoeren van de motor of het verbeteren van de wegligging.

Na enkele races ga je over naar de volgende klasse, waarbij de verbeteringen die je hebt aangebracht en het geld dat je hebt verdiend worden overgenomen in deze nieuwe klasse. Heb je in de Formule 3000 de races met succes beëindigd, dan kun je naar de Formule 1 en heb je een goede wagen, die kan wedijveren met de bolides van de tegenstanders.

Je speelt met het blikveld gezien vanuit de cockpit van de wagen. Op de achtergrond krijg je heel fraaie beelden van de baan en zie je de stad of het landschap dat bij het



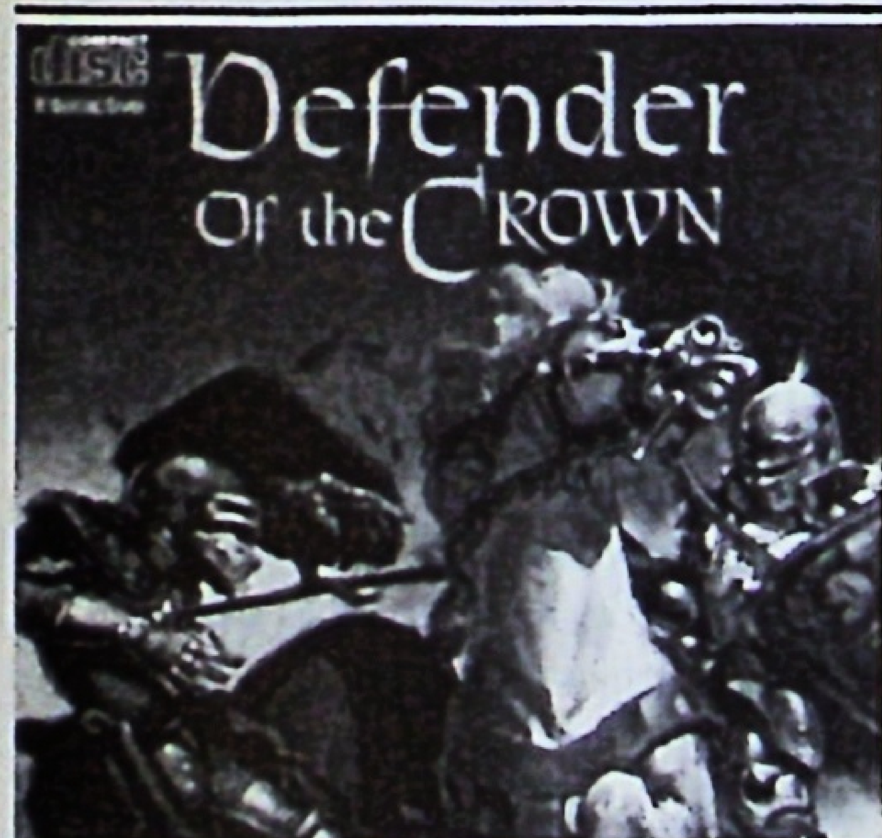
circuit hoort. De besturing is goed, maar het gehele spel is erg lastig. Volg je niet de ideale lijn, dan wordt de wagen vrijwel onbestuurbaar en vliegt de machine overdreven makkelijk uit de baan; ook bij lage snelheden. Het gehele spel wordt opgeluisterd met spraak, videobeelden en overzichten. Bij dit spel uiteraard ook geluid, maar dat is zeer matig. Het slechtste geluid wordt geproduceerd als de wagen slipt in de bochten. Het gieren van de banden is zeer onnatuurlijk, overdreven hard en hinderlijk.

VIDEO SPEEDWAY is een heerlijk racespel, waarmee ik me enkele avonden kostelijk heb geamuseerd. Ik ben er zelfs langer mee bezig geweest dan voor de recensie noodzakelijk was. Het matige geluid moet je maar op de koop toe nemen. Ideaal om te huren, maar als je het een uitdaging vindt om door te racen tot je overal een topscore hebt behaald, dan kun je het beter kopen, want het spel is tamelijk lastig.

Alfred.

BEELD:	7
GELUID:	5
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door MVSP.

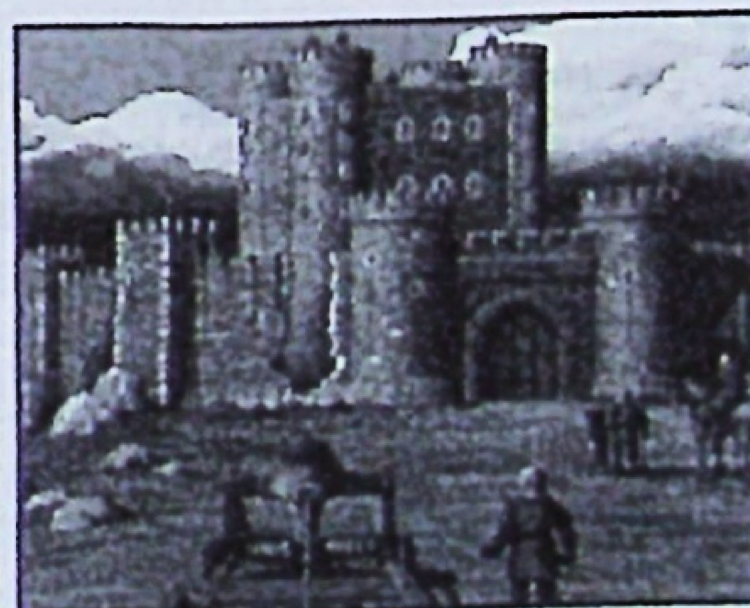


DEFENDER OF THE CROWN

Softwarehuis: Philips Interactive Media.
CD-I.
Joystick aanbevolen.
Aantal spelers: 1.
Spraak en schermteksten: Engels.
Richtprijs: FL. 49,95

DEFENDER OF THE CROWN is een ouwetje, dat we nog kennen uit de tijd, dat de Amiga 500 een prijzige computer was. Het spel is op alle gebieden wat achterhaald, maar gelukkig is de prijs in overeenstemming met de kwaliteit en krijgen toch nog waar voor ons geld.

DEFENDER OF THE CROWN is een strategiespel, dat sterk lijkt op RISK. Het verhaal speelt in de middeleeuwen en bij het begin zien we de kaart van Engeland met een onderverdeling in 19 gebieden. 6 Gebieden horen toe aan de strijdende partijen, die elk één land en één kasteel bezitten. 1 Gebied doet niet mee aan de strijd, doch daar kun je (max. 3 keer) hulp vragen, die geboden wordt in de vorm van een legertje, dat je tijdelijk terzijde staat. Het is de bedoeling alle gebieden te veroveren door het inpikken van land, het aanmaken van legers en het veroveren van kastelen. Er zijn 4 spelvarianten met slechts kleine verschillen en op strategisch vlak zijn de spelmogelijkheden beperkt. Om het bordspel-achtige idee wat te doorbreken zitten in het verhaal allerlei kleine spelletjes en opdrachten verwerkt om het geheel wat variatie te geven. Zo





kun je bij het veroveren van kastelen een catapult richten, kun je meedoen aan toernooien en kun je ergens in het spel een prinsesje redden. Bij deze onderdelen andere plaatjes en veel animaties.

De beelden zijn prima, maar animaties en schermovergangen zijn erg traag. Muziek, spraak en geluid zijn goed. De spelkwaliteit is goed, maar het spel is tamelijk makkelijk en de 4 varianten verschillen weinig. Toch krijgt dit spel een redelijke beoordeling, want het prijskaartje is gunstig en 5 tientjes is dit strategiespel best waard.

Het spel is uitermate geschikt voor beginners. Wie echter wat ervaring heeft met strategiespellen zal dit programma te makkelijk en te beperkt vinden. Dat het spel eenvoudig is, moge ook blijken uit het ontbreken van een SAVE-mogelijkheid. Je moet het spel in één ruk uitspelen, dus de buis moet een tijdje vrij zijn.

Documentatie is niet aanwezig; alle informatie komt van de CD-I en is in het Engels.

Alfred.

BEELD:	7
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	6
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door MVSP.

INTERNATIONAL **TENNIS** OPEN

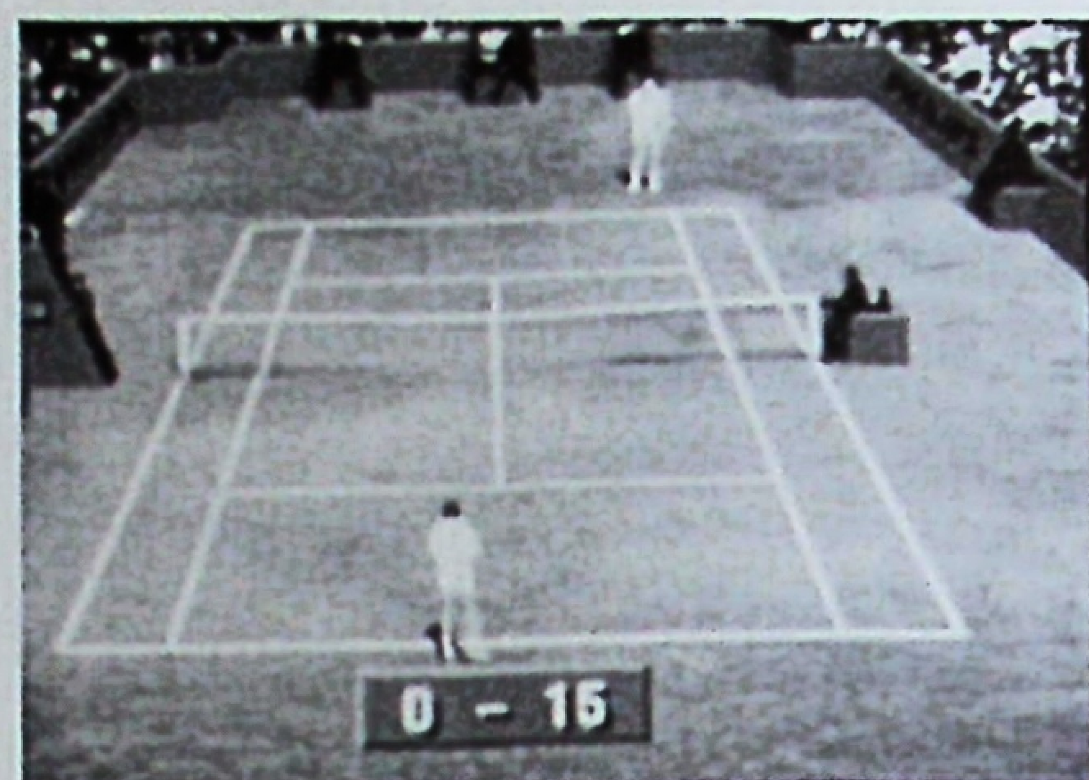
Softwarehuis: Infogrames.
CD-I.
Aantal spelers: 1.
Spraak en schermteksten: Engels, Frans.
Richtprijs: FL. 129,95





Dit tennisspel voor CD-I valt op door de vele keuzemogelijkheden en het ontbreken van de mogelijkheid om met 2 spelers te spelen. We spelen dus alleen tegen een elektronische tegenstander en je kunt kiezen uit diverse opties via twee menu's. Kiezen van de eigen nationaliteit, 4 tegenstanders om tegen te spelen (Robert Garett, Erik Andersen, Thomas Ullman, Julio Jimenez), 3 baansoorten, 3 moeilijkheidsgraden en 3 matches. Wil je eerst oefenen, dan kan dit tegen een ballenspuugmachine. Je kunt een enkele wedstrijd spelen of je kunt je meteen in een competitie storten. Het figuurtje dat je bestuurt kun je alleen laten lopen, waarbij de computer voor het slaan zorgt of je kunt zelf slaan; dit laatste is uiteraard voor de geoefende spelers. Zoals uit de technische gegevens blijkt, heb je hierbij Engelse of Franse gesproken en geschreven teksten en natuurlijk zitten langs de baan weer de commentators die jouw spel beoordelen.

Er wordt gebruik gemaakt van videofilmpjes van spelers, waar gedigitaliseerde beelden uitgelicht zijn, zodat de bewegingen niet geheel vloeiend lopen. Dit is absoluut geen bezwaar, verder noodzakelijk om het spel vlot te laten lopen, maar in het begin ziet het er vreemd uit; het lijkt wel of alle spelers Michael Jackson imiteren. Bij het spel veel



geluiden, spraak, foto's en videofilms. Het spelen met dit programma is zondermeer leuk en door de diverse instellingen kun je het jezelf zo makkelijk of zo moeilijk mogelijk maken.
Wat moet ik hier nog meer over zeggen? Als je van tennis houdt is dit gewoon een kostelijk spel; zowel om te spelen als om naar te kijken.

Alfred.

BEELD:	8
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	8
PRIJS:	7

Beschikbaar gesteld door MVSP.

De muizen en de ballen.

Voor de CD-I zijn diverse besturingseenheden verkrijgbaar en als we met spelsoftware bezig zijn, hebben we vaak niet voldoende aan de bijgeleverde afstandsbediening. Dit blijkt wel uit onze recensies, want regelmatig is de afstandsbediening gewoon te traag om snel te kunnen reageren. Het omzetten van beweging naar (infrarood) licht en weer terugvertalen naar beweging kost net iets teveel tijd om b.v. INCA te spelen, terwijl ESCAPE FROM CYBER CITY eigenlijk onspeelbaar is met de draadloze bediening.
Philips heeft voor CD-I de volgende accessoires: een muis, een trackball, een Roller Controller en een joypad. De Roller Controller is een robuste trackball voor kinderen. Het apparaat heeft felle kleuren en kost FL. 199,=. Een joypad komt pas in september op de markt. De prijs wordt FL. 79,95. Muis en trackball hebben we echter in huis en gaan we nu uitproberen...

MUIS

Voor FL. 99,= krijg je een grijze muis met een muizematje. De muis wordt met een kabel aangesloten, dus vertraging door het 'vertalen' van het signaal zijn we kwijt. En ja hoor, dat is inderdaad het probleem, want bij INCA zijn we nu meester van het heelal en zelfs bij CYBER CITY presteren we heel redelijk, al blijft dit

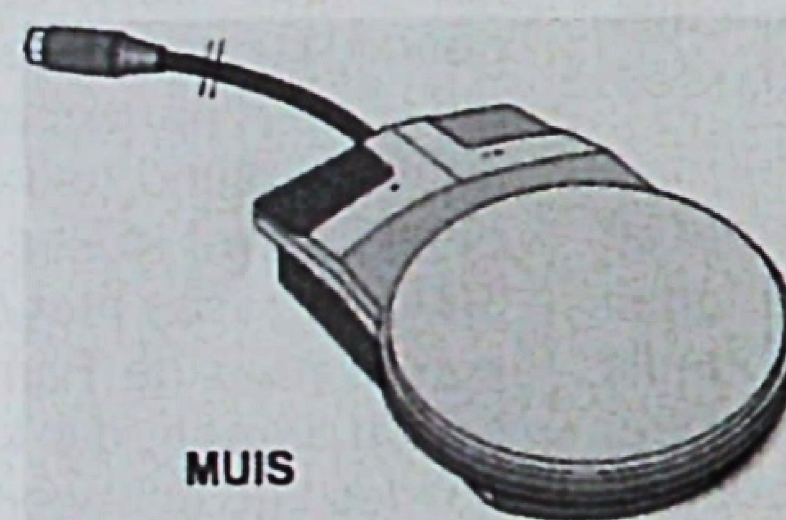


ROLLER CONTROLLER

spel gewoon moeilijk; ook met muis. De muis werkt horizontaal heel direkt, maar vertikaal blijven de prestaties iets achter. Gelukkig is dit niet hinderlijk en na een half uurtje heb je het niet meer in de gaten. De muis heeft 2 knoppen, waarvan de linker de 'vuurknop' is, dus voor rechtshandige spelers. Bij andere toepassingen kunnen linkshandigen het apparaat ook prima gebruiken. Verder ziet alles eruit als bij gewone computermuizen, al zijn deze laatsten wel iets minder pittig geprijsd.

TRACKBALL

Dit apparaat is aanmerkelijk forser (ook in prijs: FL. 199,=), is weer grijs en wordt eveneens met een kabeltje aangesloten. Ook nu meteen veel betere spelresultaten bij eerder genoemde spellen. De besturing is direkt maar de 'slag' (verhouding beweging van de bal tot afgelegde afstand van de cursor op het scherm) is iets te lang, al is het ook hier weer zo dat het net te weinig is om storend te zijn en een half uurtje is voldoende om te wennen. De trackball heeft 3 knoppen waarvan de buitenste twee de vuurknoppen zijn en is dus geschikt voor zowel links- als rechtshandigen.



MUIS



TRACKBALL

PAK DE MEETLAT

Bij echte aktiespellen voldoet de afstandsbediening niet en heb je echt iets beters nodig om te spellen. De verschillen tussen muis en trackball zijn niet extreem groot, maar de trackball is net ietsje vlotter en ook wat prettiger bij zeer snelle spellen, alhoewel een stuk duurder.
Veel belangrijker is echter de plaats vanwaar je wilt spelen en het beeldformaat van de TV. De muis heeft namelijk een kabel van 1,85 meter, terwijl de trackball uitgerust is met een snoer van 3,85 meter; 2 meter meer! Een eenvoudige duimstok kan je vertellen of de aanschaf van de goedkopere muis met de kortere kabel zinvol is. Wie een 33cm. of 43cm. beeldbuis heeft hoeft niet te meten, maar heb je een forse TV met een 63cm. -of grotere- beeldbuis, dan is het verstandig de afstand op te meten tussen de plaats waar je de trackball of muis wilt bedienen en de beeldbuis. Waarschijnlijk kom je dan met de draad van de muis niet uit; zeker niet als je het bedieningsapparaat op je schoot of vlak naast je wilt gebruiken. Zelfs met een 53cm. beeldbuis en een ongunstige opstelling van de CD-I speler kan het snoertje van de muis al aan de korte kant zijn. Je kunt natuurlijk dichter bij de buis gaan zitten, maar dan wordt het beeld lelijk en raken de ogen snel vermoeid.
In dit geval is dus het snoertje ineens het belangrijkste onderdeel geworden; soms zelfs belangrijker dan prijs of kwaliteit van de apparaten en eigenlijk is dat jammer. Speel je n.l. geen spellen, maar wil je gewoon de prettige bediening van een muis, dan zul je ook met het snoertje rekening moeten houden. In die gevallen is de trackball geen echt alternatief, want de muis is bij uitstek geschikt voor het vlot aanklikken van ikonen en menu's, terwijl de trackball meer een aktie-apparaat is. Kies je de trackball terwijl je eigenlijk net zo goed de muis kunt gebruiken dan betaal je FL. 50,= per meter voor het extra stuk aansluitkabel. De spelfanaten zijn het beste uit met de trackball: snel en een lekker lang snoer.



ORANJE KAMPIOEN!
Softwarehuis: Davilex.
PC & compatibles, min. 640Kb., VGA, harddisk.
Keyboard/joystick/muis.
Aantal spelers: 1 of 2.
Diskettes: 3.5".
PC-speaker, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 69,=

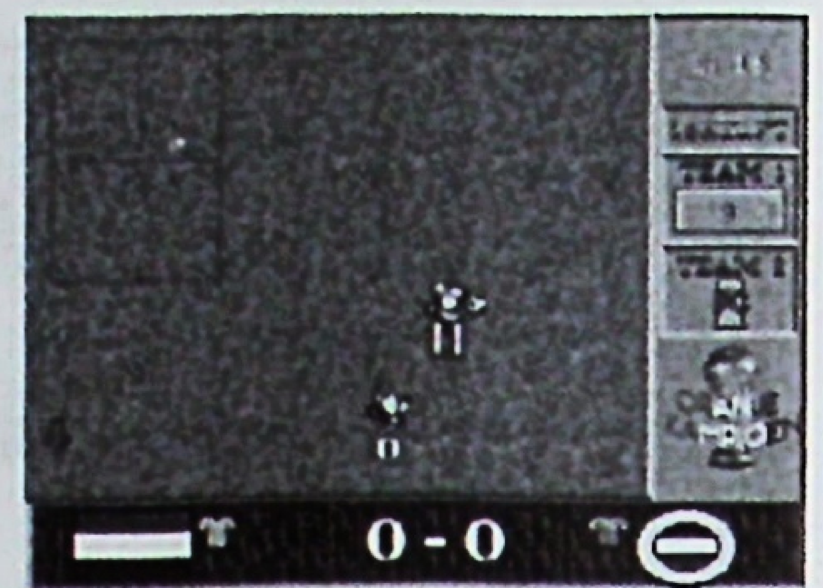
Oléóé... olé olé oléóé.., eindelijk weer eens lekker sporten op de PC. We kunnen Oranje Kampioen (OK) draaien onder DOS of WINDOWS. Uit de korte Nederlandse handleiding heb ik begrepen dat alle spellen van Davilex alleen onder VGA draaien en dat gratis omgeruild kan worden naar 5.25" diskettes.

Na de installatie, die vlot verliep, starten we het spel op en kunnen genieten van het eerste .PCX plaatje, waarbij tevens via de Soundblaster de geluiden van een overvol stadion te horen zijn. De besturing gaat met joystick, muis en toetsenbord, waarbij de muis merendeels gebruikt wordt bij de hoofdschermen voor de instellingen. De spelopties variëren van "oefenpot" tot "toernooi", waarbij een oefenpot als eerste in aanmerking komt. Het voordeel van het oefenen is, dat we met een tamelijk zwakke tegenstander te maken krijgen, zodat we eens lekker kunnen rommelen met wat schietvariaties en het dribbelen met de bal.

Na de oefenpot kunnen we de stap wagen naar de eerste match. Alvorens we hieraan beginnen, kunnen we via het opties-scherm enkele zaken aanpassen zoals: speelsnelheid, wel of geen effect op de bal, schermafbeelding groot of klein, replay aan of uit, natuurlijk het geluid en als laatste de speelduur per helft. Aangezien je zelf speler en coach bent, mag je ook bepalen met welke tactiek je te werk gaat. De variaties lopen uiteen van verdedigend tot aanvallend. Ook de moeilijkheidsgraad is regelbaar.
Als we tevreden zijn met de instellingen, kunnen we ons gereedmaken voor het echte werk. Het Oranje team speelt tegen Duitsland en betreedt het veld. Het publiek geeft met luid gejuich aan, dat men wel degelijk aanwezig is. Nadat de twee teams tegenover elkaar staan, is het wachten op het signaal van de scheids voor de aftrap. Dat begint echter wat vreemd. Als Oranje team beginnen wij het spel met de aftrap. Je staat alleen in de cirkel en moet de bal eigenlijk gelijk doorspelen naar een partner. Die partner kon ik niet vinden in de cirkel, maar dat hoefde niet meer, want de tegenpartij nam gelijk de bal al over en hobbelde reeds richting ons doel. Deze vrije voetbalregels zijn me wel een beetje te nieuw. In ieder geval balen we als een stekker en grijpen de linker tegenspeler via een sliding van achteren. Hiermee was de scheids het niet eens en ik kreeg gelijk al een gele kaart. Een discussie aangaan lukt alleen maar tegen je monitor, maar een antwoord krijg je niet.
In ieder geval had ik nog beter even in de oefenpot kunnen blijven, want ik schopte er echt niets van terecht. We stonden dan ook al snel met 1-0 achter. Daar het nu niet alleen om de partij gaat, maar ook om de mogelijkheden in het spel, is het fijn om te weten dat we verder met bijna alle facetten van het voetbal te maken krijgen. Koppen of een vrije trap, ingooien en natuurlijk de hoekschop en het passen zijn er allemaal in verwerkt.

BEELD en GELUID

Wat het voetbalveld zelf aangaat, had men naar mijn mening het gras wel wat minder heftig naar voren kunnen laten komen. Wel heeft men op details gelet. De spelers zijn behoorlijk groot afgebeeld. In verhouding tot Amiga versies die ik ken, zijn deze jongens op de PC echt een stuk groter. De snelheid van de figuren is goed en als er gescoord is, worden ze wel 10x sneller. Een leuk idee van de makers van dit spel is de FOTO-maker. D.m.v een toetsencombinatie kun je een .PCX plaatje laten maken van je huidige scherm.
Het geluid tijdens het spelen



bestaat uit een muziekdeuntje. Eigenlijk is dit best jammer, want het publiek doet echt wel iets meer dan zwijgend toekijken. Indien je tracht te scoren, wordt het publiek ineens actief. De geluiden zijn best aardig, maar je herkent ze na verloop van tijd zo vaak, dat het toch eentonig begint te worden.

KONKLUSIE

Oranje Kampioen is een gebruikersvriendelijk spel met een duidelijke Nederlandse handleiding. Het spel op zich is grafisch nog wel wat te verbeteren, maar voldoet verder (met uitzondering van de vreemde aftrap-regels). Je kunt naar hartelust heel wat instellingen naar je eigen inzichten aanpassen. Je kunt zelfs een buurtclub met eigen namen een opstelling geven tegen een land naar keuze. In ieder geval is de prijs voor dit voetbalspel best wel acceptabel.

Henk Riemersma.

BEELD:	7
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	7
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door Homesoft.



THE LOST VIKINGS
Softwarehuis: Interplay.
Min. 80386SX, min. 640Kb.
DOS 3.1 of hoger, VGA, harddisk.
Keyboard/joystick/.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5"HD.
PC-speaker, Roland MT-32/LAPC-1, AdLib (Gold), Sound Blaster (PRO), Pro Audio Spectrum 8/16.
Richtprijs: FL. 119,=
Ook uitgebracht voor Amiga.

THE LOST VIKINGS is een zeer leuk platformspel, dat inhoudelijk veel weg heeft van GOBLIINS en LEMMINGS. Je hebt de beschikking over 3 Vikings, die alle 3 aparte kenmerken hebben en gezamenlijk op pad gestuurd moeten worden, waarbij ze -om beurten- met hun eigenschappen vijanden en raadsels te lijf moeten gaan. 1 Viking (Erik the Swift) is de stuntman en kan goed springen en acrobatische trucjes uithalen. De tweede Viking (Baleog the Fierce) is de soldaat van het gezelschap en kan aanvallen met zwaard, pijl en boog of mes. De derde Viking (Olaf the Stout) is de verdediger van het stel. Hij kan met z'n schild de anderen verdedigen, terwijl deze met een opdracht of gevecht bezig zijn. Voor de rest is het een platformspel met deuren, trappen, sleutels en verborgen doorgangen.



Het spel is verdeeld over 5 werelden met in totaal 35 levels. Na het afronden van een level krijg je een password, zodat je niet steeds opnieuw hoeft te beginnen. Omdat je 3 figuren moet besturen die elke meerdere eigenschappen hebben en daarbij ook nog diverse items kunnen gebruiken, moet je flink wat toetsen op het toetsenbord onthouden voordat je vlot kunt spelen. Ook bij gebruik van een joystick moeten nog enkele toetsen gebruikt worden.

Het geluid is uitstekend en heb je een stereo geluidskaart, dan krijg je alle muziekjes in stereo. De Adlib Gold, SB-PRO en Pro Audio kaarten worden bij dit spel dus echt ondersteund. De beelden zijn prima en scrollen lekker, want er is geprogrammeerd voor een 386(SX) processor. Op een 286 (hoe snel ook) werkt het spel niet.

KONKLUSIE

Een echt platformspel met een vleugje strategie. Snelheid is meestal niet noodzakelijk, behendigheid wel. Beeld, geluid en spelelementen maken THE LOST VIKING tot een heerlijk spel, waar eigenlijk niets negatiefs over te zeggen valt.

Alfred.

BEELD:	8
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	7

Beschikbaar gesteld door Homesoft.









RETURN of the PHANTOM
Softwarehuis: Microprose.
PC & Compatibles, min. 80286, min. 2 Mb. VGA/MCGA, harddisk (8Mb).
Keyboard, muis (sterk aanbevolen).
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3,5"HD.
AdLib, Roland, Soundblaster, Pro Audio Spectrum.
Richtprijs: FL. 149,50

Erik (The Phantom) werd geboren in een stadje vlak bij Rouen in Frankrijk. Omdat hij een misvormd gezicht had, was het eerste cadeautje dat hij kreeg een masker. Zijn moeder vond hem zo afzichtelijk dat zij weigerde hem te verzorgen. Omdat hij thuis totaal geen aandacht en liefde kreeg, liep hij op jonge leeftijd van huis weg. Hij sloot zich aan bij een rondreizende kermis. Daar verdiende hij wat geld door op te treden als "levend lijk". Zo trok hij heel Europa door. In die tijd werd hij beroemd als de "zingende gek". Zijn stem was zo mooi dat gezegd werd dat deze hypnotiserend was. Al gauw werd hij bekend tot in Perzië. Door de toenmalige shah werd Erik naar Perzië gehaald. Daar ontdekte Erik dat hij niet alleen talent had voor zang, maar ook voor architectuur. Erik ontwierp voor de shah een speciaal paleis vol met valkuilen, geheime kamers en duivelse raadsels. Omdat de shah bang was dat Erik voor een ander staatshoofd eveneens zo'n paleis zou bouwen, gaf hij het bevel hem te doden. De paar vrienden die Erik had in Perzië hielpen hem ontsnappen naar Turkije. Daar verrichtte Erik enkele duistere klusjes voor de Sultan. Erik, inmiddels de twintig gepasseerd, moest opnieuw vluchten, want de Sultan vond dat hij te veel wist en gaf, net als de shah, het bevel Erik te doden. Deze keer vluchtte Erik naar Parijs, want hij kreeg genoeg van zijn duivels bestaan. In Parijs ontwierp hij gebouwen, totdat hij hoorde dat Charles Garnier van plan was een enorme constructie neer te zetten, later bekend als het "Parijse Opera Huis". Hij solliciteerde naar de baan van "fundamenten ontwerper"en werd aangenomen. Tijdens het ontwerpen nam zijn duivelse kant het weer over en zo ontwierp hij een compleet onderkomen voor zichzelf plus diverse geheime kamers en gangen in de fundamenten van de Opera. In 1870 was het gebouw gereed en inmiddels haatte hij iedereen die aan de "oppervlakte" leefde. Hij was kompleet gek geworden en leefde van spullen en voedsel, welke hij wegnam van de managers van de Opera. Al spoedig stond hij bekend als "The Phantom of the Opera".
Dat Erik toch nog menselijke trekjes had ontdekte hij toen Christine Daae, een jonge operazangeres uit Scandinavië, haar intrede deed in de opera van Parijs. Toen hij haar zag was hij op slag verliefd en wilde enkel nog maar dat Christine zijn bruid werd. Erik verscheen voor haar via de spiegel van haar kleedkamer. Zo gaf hij haar zanglessen en zong hij voor haar, waardoor Christine in zijn ban raakte. Dit ging goed totdat Raoul de Chagny, een oude bekende van Christine, ten tonele verscheen. Raoul had al gauw in de gaten dat er iets met Christine aan de hand was en besloot het raadsel rond Christine en de Opera op te lossen.
Erik wilde graag dat zijn "geliefde" wereldberoemd zou worden. Hij verscheen voor de manager en eiste dat Christine de hoofdrol zou krijgen in plaats van Carlotta in een uitvoering van Faust. Indien de manager niet zou voldoen aan zijn eis, zou Erik een vloek uitspreken over de Opera. De manager weigerde en de vloek werd werkelijkheid. Tijdens een uitvoering verloor Carlotta plotseling haar stem en de reusachtige kroonluchter viel naar beneden op het publiek. Hierbij vielen enkele doden en vele gewonden.
Ondertussen waren Christine en Raoul smoorverliefd op elkaar geworden. Erik had het in de gaten en tijdens een uitvoering verdween Christine plotseling van het podium. Raoul die alles van Christine over Erik had gehoord rende naar de coulissen en daar ontmoette hij iemand die zich voorstelde als "de Pers". Hij was lid van de Franse politie, de Sureté, (de tegenhanger van de FBI) en volgde Erik al vanaf zijn avonturen in Perzië.
Samen ontdekten ze de geheime gang naar de catacomben en Erik's onderkomen. Ondertussen had Erik Christine opgesloten in zijn slaapkamer. Daar kon zij kiezen tussen hem of Raoul. Ze koos voor Erik en kuste hem op zijn mond. Zij was de eerste die Erik zo gekust had en zijn onderdrukte menselijke gevoel nam het over van zijn duivelse kant. Hij realiseerde zich dat hij verkeerd bezig was en liet Christine gaan. Raoul en Christine vluchtten direct naar Scandinavië, waar ze samen een gelukkig leven leidden.
De "Pers" bleef in Parijs en ging verder met zijn politiewerkzaamheden. Wat er verder met Erik gebeurd is weet niemand. De legende vertelt dat hij stierf van eenzaamheid. Het enige wat ze in de catacomben in 1899 gevonden hebben was een skelet en wat eigendommen van Erik. Niemand kan echter verklaren dat het skelet van de Phantom was.

In het begin speelt het spel zich af in onze tijd. In de intro zien we het operagebouw volstromen met publiek. Als de zaal vol zit en de uitvoering is begonnen zien we de enorme kroonluchter naar beneden vallen (net als een eeuw geleden). Dit keer vallen er weer diverse slachtoffers. De directeur van de Opera is ten einde raad en vraagt zijn goede vriend Raoul -jij dus- dit mysterie op te lossen. De directeur vertelt jou wat er in het verleden gebeurd is en dat lijkt verdacht veel op wat er nu heeft plaatsgevonden. Aan jouw de taak om de Phantom te ontmaskeren.

Het spel wordt gespeeld volgens het concept van bijvoorbeeld Cruise for a Corpse. Je komt diverse personages tegen die je moet ondervragen. Zelf hoef je niets in te typen, want het programma geeft iedere keer zelf aan welke vragen beschikbaar zijn. Op deze manier kom je steeds meer te weten over het misdrijf. Het operagebouw bestaat uit vele verdiepingen, zowel boven- als ondergronds. Tevens is er een veelvoud van kamers en geheime ruimtes, die allen onderzocht moeten worden. Verder maakt het spel volledig gebruik van het "point and click" systeem.
Tijdens je recherchewerk kom je diverse voorwerpen tegen, die je verderop in het spel hard nodig hebt. Dus alles wat je vindt (ook al lijkt het niet belangrijk) meenemen.
Het beeld wordt grotendeels in beslag genomen door het speelveld. Onder het speelveld bevinden zich de commando's (zoals in Monkey Island). Het eerste wat mij opviel toen ik het spel speelde was dat er zo weinig commando's beschikbaar waren. Dit wordt door het spel ruimschoots gecompenseerd door aan voorwerpen speciale commando's mee te geven. Deze commando's komen dan rechts onder in beeld. Als je b.v. een lantaarn oppakt verschijnen de commando's "turn on en turn off" bij het voorwerp in beeld.

Wanneer je een stukje in het spel gevorderd bent ontmoet je The Phantom op een z.g. catwalk boven het podium. Tijdens een gevecht duwt hij je van de reling en kom je op het podium terecht. Wanneer je bijkomt merk je dat de val je heeft teruggevoerd naar 1881, de tijd waarin The Phantom zeer actief was.

BEELD en GELUID

Grafisch ziet het programma er zeer mooi uit. Alles is weergegeven in de kleuren die ze destijds gebruikten en er is veel op detail gelet. Zo zie je dat de muren in de grote foyer beschilderd zijn met diverse scènes en het gewelf boven in de zaal, waar de kroonluchter hangt/hing, is werkelijk prachtig in beeld gebracht.
De geluidseffekten zijn eveneens goed. Indien Raoul een trap oploopt hoor je ook werkelijk zijn voetstappen en wanneer hij een deur opent hoor je deze ook piepen. Een minpuntje in de geluidseffekten heb ik toch kunnen ontdekken en dat is wanneer het publiek applaudiseert. Je hoort dan geen geklap, maar eerder een soort ruis. De achtergrondmuziek is lekker zacht, zodat het ook echt achtergrondmuziek is, wat niet snel verveelt.

DOCUMENTATIE

De handleiding is geheel in het Engels geschreven en is zeer summier. Hij geeft echter voldoende informatie om het spel te spelen. Het spel is dermate gebruikersvriendelijk, dat je zonder de handleiding gelezen te hebben er direct aan kunt beginnen.

KONKLUSIE

Microprose heeft met Return of the Phantom een adventure uitgebracht dat eigenlijk bestemd is voor diegene die eens wil kennis maken met dit soort spellen. De puzzels en raadsel die in het spel voorkomen zijn niet echt moeilijk en een doorgewinterde speler zal niet veel tijd nodig hebben om dit adventure uit te spelen. Voordat je spel speelt kun je de moeilijkheidsgraad instellen van 'easy' tot 'standard'. Het beste is om de moeilijkheidsgraad op standaard te zetten. Ik vond het best een leuk adventurespel en zelfs tegen de meest gevorderde speler zou ik zeggen: kopen en spelen. Dit geldt in het bijzonder voor de beginnende avonturier.

Erik Sonnega.

BEELD:	9
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	6

Beschikbaar gesteld door Homesoft.



JUTLAND

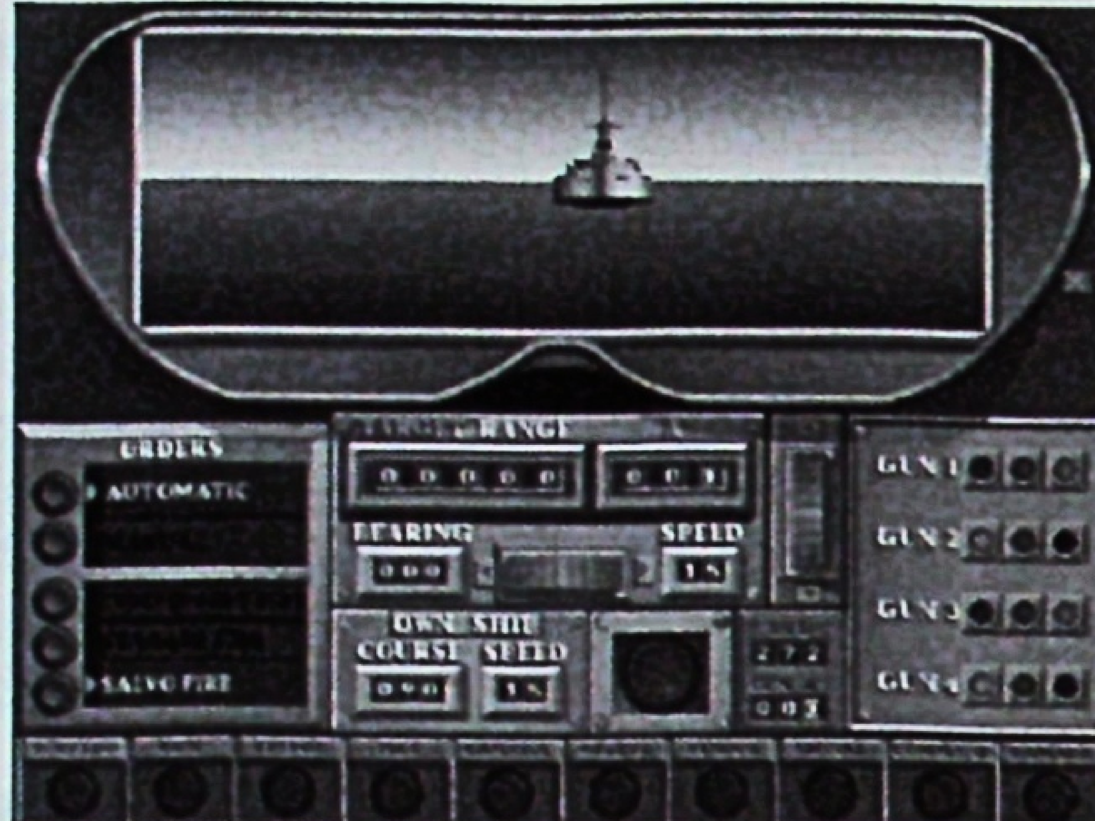
Softwarehuis: Software Sorcery.
Min. 80386DX 25Mhz., min. 4Mb., CD-ROM drive, Microsoft CD Extensions 2.21 of hoger, DOS 5.0 of hoger, VGA, SVGA, harddisk.
Keyboard/muis.
Aantal spelers: 1.
Sound Blaster, Pro Audio Spectrum.
Richtprijs: FL. 159,=

Voor SuperVGA heb je een VESA compatible SVGA kaart nodig. Je krijgt dan 256 kleuren bij een resolutie van 640x480 beeldpunten. Ondanks de CD-ROM heb je toch nog 14Mb. op de harddisk nodig. Diskcache en memory-managers kunnen het programma vertragen, maar Lightning CD (zie pag. 18) versnelt het inlezen van de CD-ROM aanmerkelijk. Buiten de 14Mb. op de harddisk bevat de CD-ROM nog 70Mb. animaties en filmpjes, 25Mb. illustraties, 10Mb. met spel-onderdelen, 16Mb. geluidseffekten en enkele megabytes voor de handleiding en help-menu's, die niet in gedrukte vorm worden bijgeleverd. Buiten het computergebeuren bevat de CD-ROM nog 4 muziekstukken in stereo, die rechtstreeks van de CD komen, dus ook op een gewone audio CD-spelers ten gehore gebracht kunnen worden.

Over dit programma kan ik pagina's vol schrijven, maar ik beperk me tot de gevechtshandelingen, daar die de spelkwaliteit bepalen. Lijkt je dit niets, dan zal de rest van de CD-ROM minder aantrekkelijk zijn.

JUTLAND behandelt zeeslagen uit het begin van de Eerste Wereldoorlog waarbij alle facetten in real-time worden behandeld. Er wordt uitgegaan van authentieke oorlogssituaties, wat inhoudt dat je in het spel tegen een overmacht komt te staan als dat in werkelijkheid ook zo was. Verder moet je je helemaal inleven in de oorlogvoering op zee in die tijd. Je hebt geen moderne communicatiemiddelen, geen radar, geen doelzoekende raketten en de projektielen kunnen alleen een doel raken als je heel goed snelheid en richting van vijandelijke vaartuigen incalculeert bij het instellen van de richting van de kanonnen.

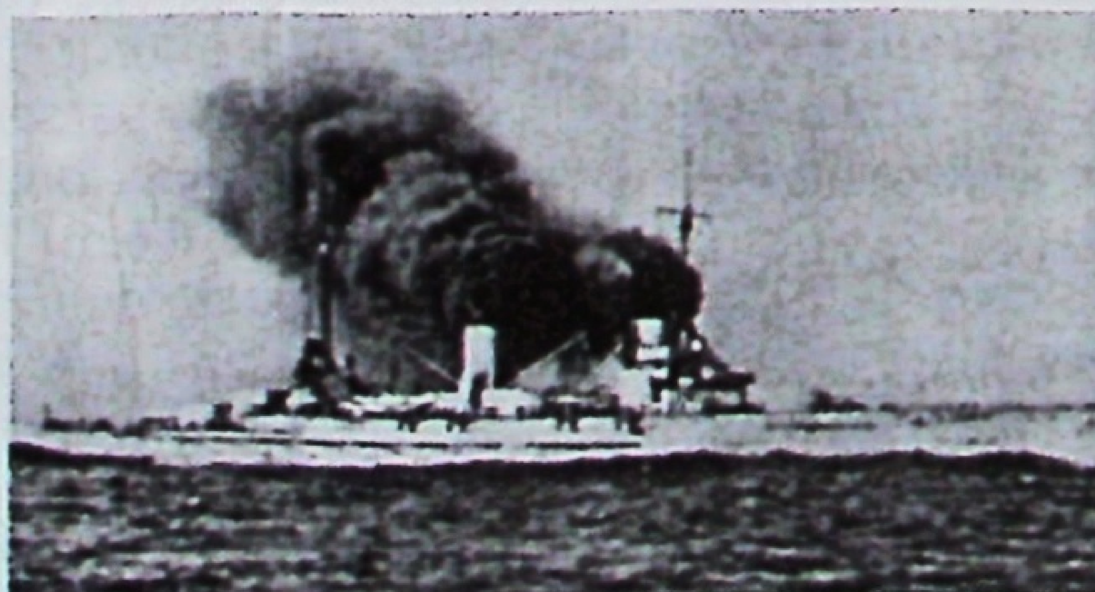
Wanneer een missie begint kan het gebeuren dat je het eerste half uur niets te doen hebt omdat eerst zichtkontakt noodzakelijk is. Ga maar naar de kombuis voor een drankje en een hapje. Is er iets te



zien dan kun je kanonnen gaan instellen, de vaarroute gaan uitstippelen en strategie gaan bepalen. Nog een kwartiertje later zitten we op schootsafstand en kunnen we de kanonnen laten bulderen (letterlijk!) al moet je hier weer rekening houden met de laadtijd van de wapens die 1 minuut of meer bedraagt. Bij dit alles schitterende beelden en fraaie geluidseffekten, maar 2 tot 3 uur werken om een treffer te kunnen plaatsen moet je wel uittrekken. Ik heb enkele missies uitgeprobeerd en had 4 à 5 uur nodig om enkele resultaten te boeken, maar het vernietigen van alle vijandelijke schepen duurt soms nog wel wat langer: net als in de werkelijkheid van 80 jaar geleden!

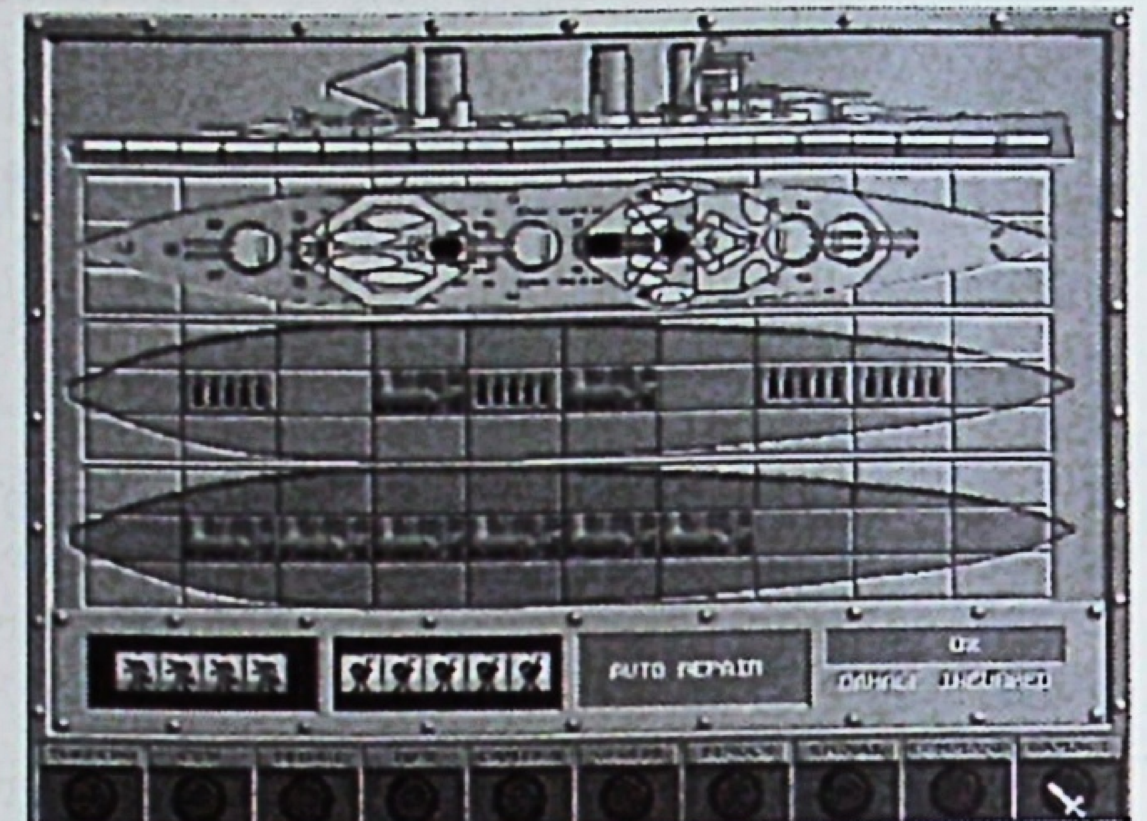
Nog duidelijker wordt het ontbreken van moderne middelen als we 's nachts op pad gaan: het zicht is veel beperkter en als we de vijand zien blijkt deze akelig dichtbij te liggen.

Dit moet je allemaal leuk vinden, maar als je het oude ambacht van kannonnier, kapitein of vlootmaarschalk in die tijd kunt waarderen (je mag kiezen: Britse of Duitse bevelhebber) dan heb je wel een topper met deze CD. Bij alle missies en gevechtshandelingen krijg je originele z/w films en foto's uit die tijd, achtergrondinformatie, een editor om zelf schepen te bouwen om het spelverloop te veranderen, de mogelijkheid om aktiefoto's te maken en meer.



VAN DOCUMENTAIRE NAAR SPEL

Er zijn 5 missies die gebaseerd zijn op authentieke gevechtshandelingen. Het programma verandert deze originele scenario's op het moment dat jij betere resultaten boekt dan de bevelhebbers uit die tijd. Vanaf dat moment worden niet langer de geschiedenisboekjes aangehouden, maar



wordt het spel vervolgd aan de hand van jouw prestaties. Nieuwe missies volgen, waarbij het programma de mogelijkheid biedt om je vloot uit te breiden met extra schepen en andere missies te doen. Vanaf dat moment kom je in een strategiespel en heb je de beschikking over meer dan 100 scenario's! De geschiedenis is dan verleden tijd maar de beperkingen van een zeeslag in het grijze verleden blijven! Om van een oorspronkelijk verhaal in het spel terecht te komen moet je vijandelijke schepen tot zinken brengen. Hiervoor krijg je geld en met dit geld kun je verder gaan in het spel. Zolang je geen schepen tot zinken hebt gebracht heb je alleen toegang tot de vaste scenario's: Helgoland Baai, Coronel, Doggers Bank, Falkland Eilanden en de zeeslag bij Jutland.

KONKLUSIE

Deze CD-ROM is zondermeer voortreffelijk maar nogmaals, je moet op de ouderwetse manier oorlog voeren. Dit kost tijd en moderne hulpmiddelen ontbreken. Vooral het wachten tot de kanonnen weer schietklaar zijn kan frustrerend zijn. Spreekt dit je echter aan, dan kun je je kostelijk amuseren. Beeld en geluid zijn uitstekend; vooral door het gebruik van haarscherpe SVGA beelden. Wat ontbreekt is achtergrondgeluid zoals het stampen van de motoren of de geluiden van de zee. De fluitende granaten, het in zee plonsen van de missers, het inslaan van granaten en het kanongebulder maken dat echter weer goed. De beelden van de schepen zijn goed, maar de zee is rimpelloos. Wel zie je waterfonteinen als de munitie in zee terechtkomt, zie je lichtsporen van de munitie en verschijnen vuurkolommen op een schip bij een treffer.

Alfred.

BEELD:	8
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	10
PRIJS:	9

Beschikbaar gesteld door D+S Software.



PIRATES! GOLD

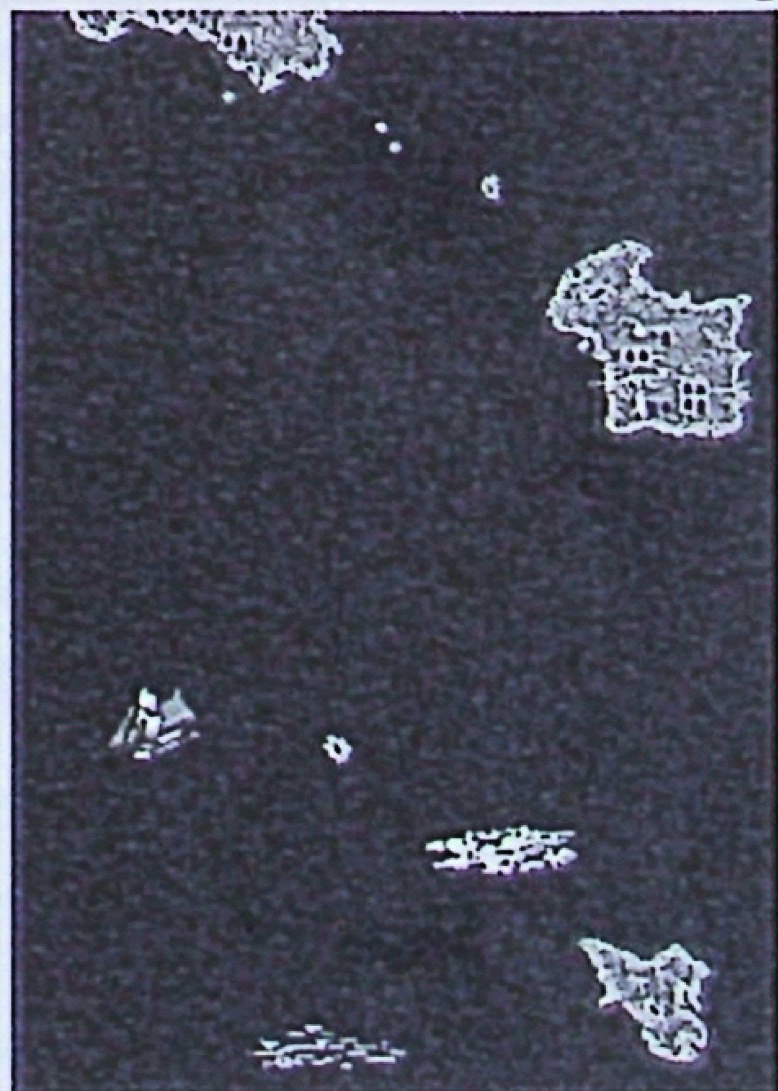
Softwarehuis: Microprose.
Min 80386 met min. 2Mb., VGA, SVGA, harddisk, DOS 3.1 of hoger.
Muis/keyboard.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5"HD.
PC-speaker, Adlib, Covox, Soundblaster(PRO), Pro Audio Spectrum(16), Roland MT-32/CM-23L, Roland LAPC-1 Midi Board.
Richtprijs: FL. 129,=

PIRATES GOLD draait alleen onder SVGA (640x480) indien men gebruik maakt van een VESA-driver. De handleiding geeft 14 voorbeelden van SVGA kaarten met hun VESA file-name. Localbus videokaarten kunnen bij de installatie een foutmelding geven. Deze kun je negeren, daar de Localbus kaarten vele beeldschermen aankunnen, die instelbaar zijn met de bijgeleverde software. Als de installatie de VESA driver niet kan vinden, dan wel doorgaan met SVGA installatie. Qemm kan geen problemen opleveren als je de NOEMS omzet in FRAME=NONE. Aanbevolen wordt min. 2MB RAM, maar met 4MB loopt de zaak stukken beter.

WELKOM AAN BOORD!

Een hartelijke begroeting die we graag aannemen om kaptein te worden van een klein schip om eventuele expedities uit te voeren in opdracht van de gouverneur. Alvorens we hier aan kunnen beginnen, bepalen we eerst uit het karakter creatiescherm onder welke vlag we willen varen. We hebben de keuze uit: Engels, Frans, Spaans of de Nederlandse vlag. De geschiedenis vertelt dat wij Dutchies nogal wat gerommeld hebben in de periode 1560-1680. Vandaar dat de aanbeveling in ons eerste level de Engelse vlag is. Omdat we onder eigen naam varen kunnen we onszelf nog een bepaalde specialiteit meegeven. Je kunt b.v kiezen uit een goede navigator, een specialist met het kanon of -zoals ik het zag- een man met charme en overredingskracht. Die charme kun je goed gebruiken bij de dochters van de gouverneurs. Maar maten, zover is het nog niet. Allereerst moeten we ons waarmaken in een gevecht met een oude rot in het vak. Natuurlijk winnen we dit en zijn hiermee eigenaar van een simpel schip.

Zo vers als we maar kunnen zijn, stappen we in een stadje, gelegen in het Caribisch Gebied, onder Engelse vlag, naar de gouverneur. Deze stap gaat samen met een mooie grafische SVGA afbeelding van het stadje, met een paar duidelijk naar voren komende huizen. Deze afbeelding is trouwens in het spel bij elke stad hetzelfde. Als we zien dat het optrekje van de gouverneur toegankelijk is, betreden wij deze met fiere houding. Het enige wat hij je mededeelt is dat we in oorlog zijn met Spanje en Frankrijk. Dat was alles, dus staan we weer in het stadje. Hier kunnen we een paar belangrijke instanties bezoeken. De Taverne (een kroeg) leek me wel wat om de keel te smeren na zo'n lang gesprek met de gouverneur. Als je de kroeg binnenkomt, valt gelijk op wat SVGA naar voren brengt. Perfecte plaatjes en mooie close-ups. In deze Taverne kun je bepaalde zaken uitvoeren, die verderop in het spel zelfs tot een aangename ontspanning gaat. Belangrijk is nu eerst om ongure personen te werven voor je onbemande schip. Fijn dat we 24 man mogen aantrekken om onze reis voort te zetten. Een kort gesprek met de baas van de kroeg, levert belangrijke info op die we het beste even op papier zetten. Nog even kijken bij de Merchant, die verschillende zaken ver- of inkoopt. Natuurlijk is er ook een bank aanwezig, maar met ons saldo hebben we daar nog





weinig te zoeken.

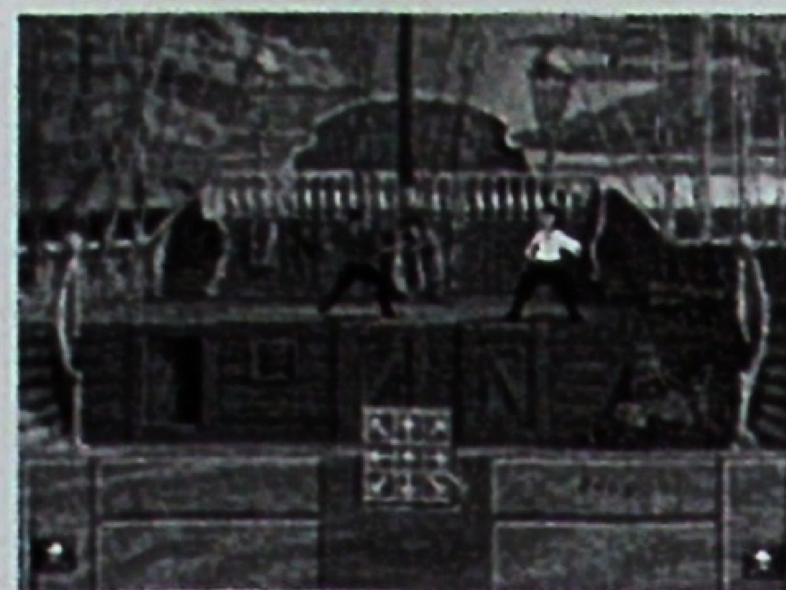
AHOI

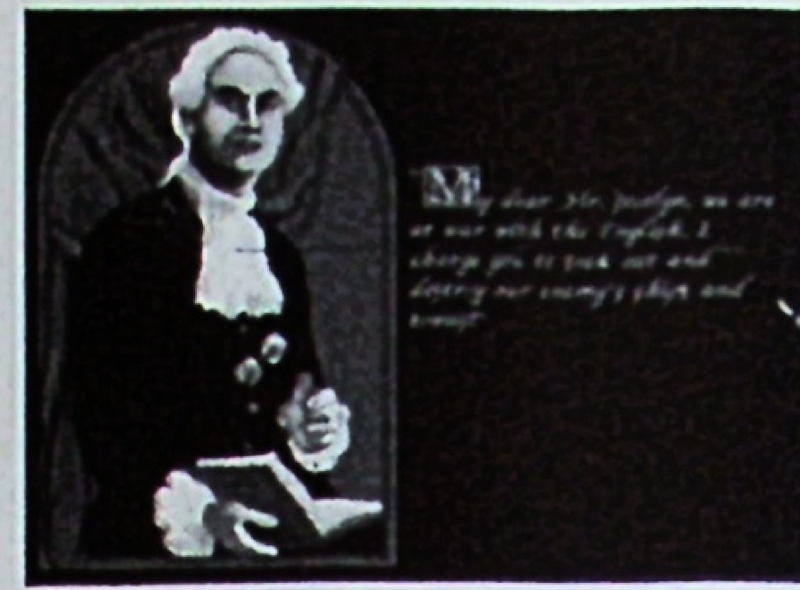
We hebben het schip en z'n bemanning en tevens hebben we voor de eerste 20 dagen voedsel zat. We weten welke opdracht de gouverneur ons gaf, dus trossen los en varen maar. Als we dan losgekomen zijn van het land, mogen we genieten van een wijde blik op het water, waarin we van bovenaf gezien ons scheepje koers zien nemen naar het westen. Prachtig weergegeven is alleen al het kleine vaartuig, waarboven in de lucht heldere witte wolken voorbij drijven. Hieraan kunnen we gelijk constateren waar de wind vandaan komt en welke koers ons hierbij het snelste verplaatst. Deze mooie witte wolken, die hun schaduwen werpen op het woelige blauwe water, kunnen ook erg donker worden. Maak dan maar vast de borst nat, want je krijgt te maken met zware stormen.
Ondertussen ga je als kaptein maar eens een kijkje nemen in je hut, waarbij je tot de ontdekking komt dat dit het hart van de centrale is. Hier kun je je spel saven, wat alleen aan land kan en tevens vind je de grote globe die als kaart geactiveerd kan worden. Onze kaart vertelt ons enorm veel en is een essentieel onderdeel. Alle plaatsen zijn vermeld en bij velen staat er zelfs bij onder welke vlag ze regeren. Heel belangrijk is te weten hoeveel soldaten er aanwezig zijn, hoe groot de bevolking van het stadje is en hoeveel kanonnen ze in hun fort hebben staan. In ieder geval heb ik een hulpeloos dorpje uitgezocht dat nogal wat glinsterende goudstukken heeft liggen, die we best kunnen gebruiken. Hier straalt toch weer de charme af van mijn persoon om deze keuze.
Weer terug op de zee klinkt het: AHOI schip in zicht. We hebben nu de keuze om het schip aan een nader onderzoek te onderwerpen of we smeren hem gelijk en willen geen confrontatie met deze vreemdeling. Natuurlijk gaan we op onderzoek en krijgen te maken met een legendarische piraat, waarvan we via de handleiding moeten uitzoeken wie het is. Dit is de protectie van het spel, wat trouwens tijdens het spelen bijzonder vaak voorkomt en op den duur nogal storend is. Afijn, bij het juiste antwoord hebben we nu 3 mogelijkheden om door te gaan. Of we vallen hem aan en proberen het schip te bemachtigen of we smeren hem met volle zeilen of we gaan een praatje maken met de boss over het wereldnieuws. Deze informatie wordt automatisch opgeslagen in het logboek, dat in je hut ligt. Een gevecht dorst ik met deze piraat niet aan, want een blik in de handleiding gaf aan dat z'n schip 6 kanonnen meer had dan ik. Dus het praatje dan maar. Na de info voor je logboek mag je verder varen. Het kan voorkomen dat ontwijken niet helpt en dan word je dus altijd aangevallen, waarbij het niet uitmaakt of je zonder verkenning verder wilde varen of niet.

GEVECHT

De oorlog op het water is erg afhankelijk van de wendbaarheid van je schip en de windkracht. Welke zeilen zetten we bij een attaque of gaan we liever rammen om dan de Kaptein van het geramde schip tot een persoonlijk zwaardgevecht over te halen ? Bij deze gedachte spelen je eigen manschappen een belangrijke rol in een persoonlijk gevecht, daar ook zij met de bemanning een gevecht aangaan. Ben je duidelijk in de meerderheid, dan zul je sneller winnen. Bij







winst kun je de gehele voorraad overnemen (mits je deze kwijt kan) en tevens kun je het schip behouden om dit weer te bemannen en in te zetten bij een volgende confrontatie. Mocht je nu een gevecht aangaan zonder te rammen, dan mag je genieten van een zenuwachtig zwenken van je vaartuig en het bulderen van de kanonnen. Je ziet rechts in beeld de situatie van beide schepen in het klein weergegeven, maar wel duidelijk.

Tijdens het varen kun je veel partijen tegenkomen, zowel vijandelijk als vriendelijk. Heb je een lange route af te leggen, dan kun je gebruik maken van de Turbo toets, maar let er wel even op dat je personeel zeer snel op muiterij uit is, als er niet iets aan plundering te doen is. Deze mededelingen krijg je via unieke plaatjes aan je doorgegeven. Het bezoek van steden kan door middel van een invasie, maar ook op de slimme manier, die in een menu weergegeven wordt. Het zwaardvechten is een kunst die ten alle tijde aan boord even beoefend kan worden en waarvan je wel degelijk gebruik moet maken. Tevens kunnen we aan land gaan om schatten op te sporen die we middels resten van kaarten kunnen kopen in de Tavernes die je bezoekt. Aanspreken en luisteren zijn dus vereisten. Je eenheden kunnen ook per land trachten een stad in te nemen, maar wees daar goed op voorbereid, want de tegenpartij is meestal te paard en heeft niet alleen zwaarden om je te vernietigen. Het landschap speelt tevens een bijzonder grote rol wat betreft de structuur ervan. Je kunt er zelfs profijt uit trekken.

GOUVERNEUR

Dit is best wel een belangrijk manneke voor je, want hij kan je behoorlijk helpen. Wat dacht je van een huwelijk met z'n prachtige dochter? Dit geeft al een behoorlijk aanzien en respect bij vriend en vijand. Ook onprettige mededelingen kunnen een grote invloed hebben op je spelverloop. Als hij je vertelt dat je zuster ontvoerd is door de Spanjaard Gonzales en deze zich bevindt op Santa Maria, dan kan ik me voorstellen dat je acties gaat ondernemen. Trouwens, handjes af van m'n zuster, want dan kon ik mijn charme wel eens vergeten.

BEELD en GELUID

Valt daar nog iets aan toe te voegen als we alles in SVGA mogen aanschouwen? Is het voldoende om te zeggen: wat willen we nog meer? Er is natuurlijk altijd meer, maar dan houdt het met het werken op de vaste schijf volgens mij wel op. We hebben nu al bijna 20 Meg plaats gemaakt voor PIRATES!. In ieder geval zijn de beelden toppers, die we niet vaak tegenkomen. Elk beeld dat je ziet is een smuller. Wat het geluid aangaat, is het op de acties na vrij rustig. We hebben de normale achtergrondmuziek, die rustig overkomt, maar met de SB PRO wel in volledig stereo is weergegeven. Het kanongebulder en de missers in de zee zijn een klein onderdeel van de perfectie in geluidsweergave.

KONKLUSIE

Microprose heeft met PIRATES! GOLD weer te kennen gegeven dat ze eigenlijk alles kunnen maken. Ook met dit spel heeft men zichzelf opnieuw overtroffen. Een heerlijk spel met verschrikkelijk veel mogelijkheden en grafische toppers. De moeilijkheidsgraad is aan te passen in diverse niveaus, wat je behoorlijk zal merken in de gevechten met stad of individu. De handleiding is, zoals we van MPS gewend zijn, uitvoerig en informatief. Dit spel kan ik echt iedereen aanbevelen, die van avontuur en strategie houdt. Een volhouder moet je wel zijn, want een gevecht op volle zee is alleen te winnen door een goede tactiek.

Henk Riemersma.

BEELD:	10
GELUID:	9
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	9
PRIJS:	9

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

WACKY FUNSTERS!



WACKY FUNSTERS!

Softwarehuis: Tsunami.
Min.80386(SX)/25Mhz., min. 640Kb., harddisk, muis, CD-ROM drive.
Aantal spelers: 1.
Roland, AdLib, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 79,50

Wie al wat langer computerspellen speelt zal zeker de bekende titels uit het 8- bits monochrome tijdperk nog wel kennen zoals Tennis, Shooting Gallery, Asteroids of Frogger. Varianten op deze klassiekers worden nog steeds gemaakt voor het Shareware-circuit, want wie ongecompliceerd een potje wil schieten of springen, heeft aan dit soort spellen meer dan voldoende. Tsunami heeft al deze spellen in een modern VGA-jasje gestoken, voorzien van een krankzinnig achtergrondverhaal en opgeluisterd met muziek en geluidseffekten.

Op de CD staan 5 spellen: PING, STEROIDS, RAMBI vs. BLAMBO, ROADKILL! en BIG GUYS WITH MUSCLES. Voor elk spel heb je 15 minuten de tijd en heb je ze allemaal rondgespeeld, dan krijg je nog een bonusspel. Alle spellen zijn voorzien van waanzinnige verhalen en plaatjes, maar inhoudelijk zijn het gewoon de klassiekers.

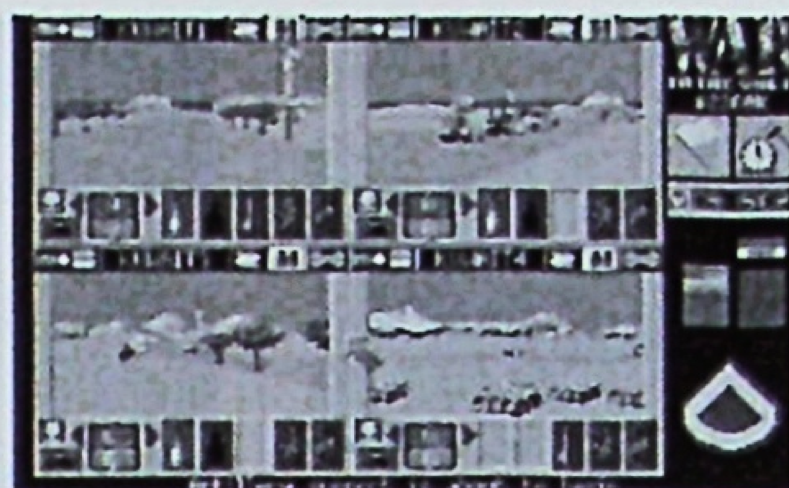
Op de CD-ROM staan verder nog de muziekstukken uit het spel en een hoop flauwekul in de stijl van National Lampoon's en wat ongein zoals we die van Cheech & Chong kennen (o.a. antwoordapparaten van bekende wereldburgers). De muziek en de grappen en grollen (in totaal 37 minuten) kunnen ook via een gewone CD-speler beluisterd worden.

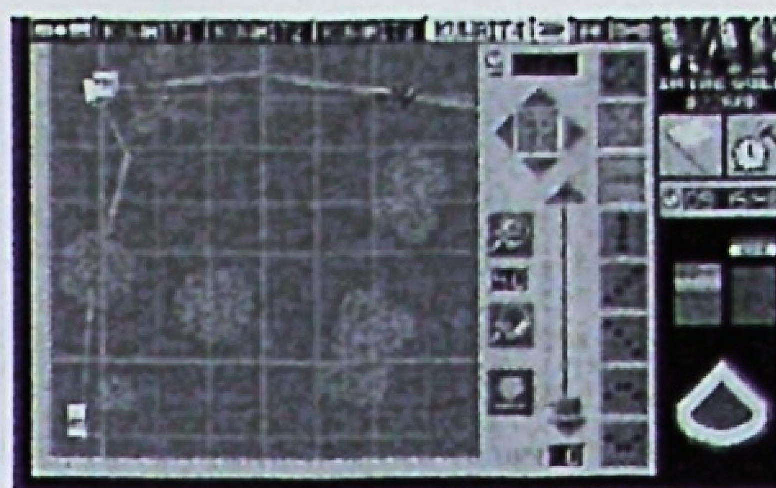
De spellen zijn zondermeer leuk, maar eenvoudig en echt bedoeld ter afwisseling van de zware kost, waar we tegenwoordig meestal mee opgezadeld worden op de PC. De grappen in het spel zijn uitermate geschikt voor een melige bui. Pas dan lig je echt in een deuk als je body-builders moet bevrijden van een overdosis pepmiddelen of op het strand moet vechten met bejaarde dames die hun handtasje gebruiken alsof het een Samurai-zwaard is. Het schietspel in Het Grote Dierenbos waarbij Rambo het op moet nemen tegen Bambi is kostelijk.

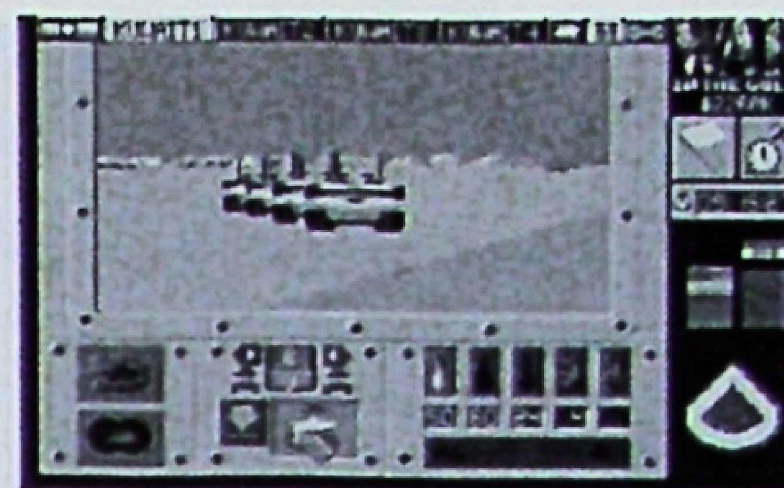
BEELD:	7
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	8
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

WAR IN THE GULF







WAR IN THE GULF

Softwarehuis: Empire.
PC & compatibles, min. 640Kb., DOS 3.0 of hoger, EGA, VGA.
Keyboard/joystick/muis.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5"HD.
PC-speaker, Roland, AdLib, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 98,=

WAR IN THE GULF is een reproduktie van Empire's PACIFIC ISLANDS, met dien verstande dat ditmaal de tanks en de omgeving niet groen zijn, maar in een woestijnzand kleur gestoken zijn. Inspelend op de korte tankslag die vooraf ging aan de verdrijving van Saddam Hussein's troepen uit Koeweit, heeft Empire het bestaande spelsysteem -dat is geëvolueerd uit de oer-Team-Yankee- voorzien van nieuwe missies en de bitmaps anders gekleurd, om het opnieuw als kompleet pakket op de markt te brengen. Dat Empire niets revolutionairs meer kan produceren hebben we gezien aan de niet aangeslagen simulatie CAMPAIGN, maar dit gaat mij iets te ver. Een datadisk van hooguit FL. 50,= zou een upgrade van PACIFIC ISLANDS naar WAR IN THE GULF mogelijk moeten maken.
Geldklopperij, want in het spelsysteem of in het eigenlijke spel is niets veranderd. Dezelfde bitmap oriëntatie, dezelfde interface en dezelfde voertuigen! Waar zijn de Engelsen, de Fransen, de Italianen en waar zijn Saddam's in Europa gekochte AMX-30's en Panhard's?? Voor een omschrijving van het spelsysteem zouden we u kunnen verwijzen naar Software Gids nummer 14, maar volledigheidshalve hebben we een relevant stuk tekst voor u uit het oude artikel gekopieerd (de techniek van Empire volgend, zodat u zich goed bekocht voelt) naar de volgende alinea's.

Zoals in PACIFIC ISLANDS spelen we ook WAR IN THE GULF met 4 eenheden in het gevechtsteam, bestaande uit de M1-Abrams tank als ruggegraat, verschillende anti-tank voertuigen en voor opvulling van de teams enkele infanterie voertuigen. De pelotons moeten allemaal voor 100% door de speler bestuurd worden, zowel in gevechtshandelingen als formatie en verplaatsing. Hiertoe heeft de speler de beschikking over drie schermen per peloton, een wapensysteemscherm (3-D), een kaartscherm om de verplaatsingen te regelen en een statusscherm waarop munitie, toestand van de voertuigen en moreel van de manschappen te zien is. Met een muisklik kunnen we van alle vier de pelotons gelijktijdig één van deze schermen op het beeld krijgen, waarmee de waarneming en het detail van dien aard worden dat we dit maar kort gebruiken.

Het middel dat we hebben om de tegenstander te verslaan is een cursor in het 3-D scherm, die het meetpunt van de laser afstandsmeter symboliseert en waarmee Heat- en Sabotgranaten, anti-tank raketten, machinegeweer, vuuren rookgranaten kunnen worden afgevuurd. Ieder peloton heeft maar één cursor en voor elk peloton moet de speler zelf de cursor ter hand nemen. In concreto komt dit neer op 4 x 16 werkloze bemanningen, die wachten op de speler om langs te komen teneinde de trekker over te halen. Dit gebrek aan geprogrammeerde intelligentie van de eenheden, die zich bij wijze van spreken in het bereik van de wapens van een zichtbare tegenstander overhoop laten knallen, omdat de speler met één van de andere eenheden bezig is, is mijns inziens het grootste nadeel van dit spel en bederft keer op keer het spelplezier. Dat er (echte) simulaties zijn die dit euvel niet kennen, mag bekend zijn en is ook te lezen in nummer 6 van de Software Gids, waarin een vergelijk is gemaakt tussen TY1 en M1 Tankplatoon van Microprose (die zo langzamerhand best naar Tank Platoon II of zelfs meteen naar Tank Platoon III mag worden opgewaardeerd).

Naar buiten kijkend zien we de omgeving in redelijk detail, opgebouwd uit vaste sprites (of bitmaps) die worden getoond naar gelang de kijkhoek. Er is dus geen sprake van 3-D polygonen of een combinatie van beide technieken. Dit geeft al snel een wat verveeld beeld als we kijken naar een bos, waarbij alle bomen precies eender zijn en op exact dezelfde afstand staan ten opzichte van de kijker. Als we een bos doorrijden, zien we rij na rij na rij bomen langskomen, zodanig dat de oriëntatie geheel zoekraakt en opeens staan we dan open en bloot in het open veld.

Weliswaar zijn de scenario's in WAR IN THE GULF weer een stukje moeilijker dan in "Pacific Islands", maar de uitdaging is niet veel groter. De bemanningen laten zich -wegens het gebrek aan "artificiële intelligentie" nog net zo lam afknallen als voorheen. De aanschaf van dit pakket is de moeite en het geld niet waard. Zeker niet als u nog scenario's te spelen heeft in één van de eerdere uitvoeringen.

Douwe.

BEELD:	7
GELUID:	3
SPELKWALITEIT:	6
DOCUMENTATIE:	6
PRIJS:	3

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

BOEKEN

De spelsoftware op met name de MS-DOS machines wordt steeds complexer, vandaar dat de behoefte groeit aan geschreven ondersteuning in de vorm van hintboeken en boeken met achtergrondinformatie. Van oudsher is Computercollectief in Amsterdam hèt adres geweest met de meest uitgebreide collectie op dit gebied. Vraag hun catalogus maar eens aan....
Sinds kort is D+S Software te Gorinchem eveneens begonnen met de import van overwegend Amerikaanse boeken op het gebied van spelsoftware, waarvan we de volgende 3 titels ter evaluatie kregen aangeboden:

X-WING - THE OFFICIAL STRATEGY GUIDE:

Uitgebracht door LucasArts zelf en geschreven door Rusel DeMaria. In deze 420 pagina's dikke pil wordt deze "Space Combat simulator" tot op de bodem uitgediept. Voor de beginner wordt de trainingsfase uitvoerig uit de doeken gedaan en verder vind je beschrijvingen van alle in het spel voorkomende missies, gedeeltelijk in verhaalvorm. Het boek is rijk geïllustreerd met zwart/wit foto's van de beeldschermen, tekeningen en afbeeldingen van alle ruimtevaartuigen met afzonderlijke beschrijvingen ervan. In de appendix statistieken, camera-instellingen, scoretabellen en een interview met de makers van het spel, gevolgd door een woordenlijst en een index. Veel leesvoer en informatie voor een vriendelijke prijs van FL. 35,=

STRIKE COMMANDER PLAYTESTER'S GUIDE:

Voor dezelfde prijs (FL. 35,=) krijg je van Origin heel wat minder pagina's. Deze Playtester's Guide telt 96 bladzijden, is eveneens voorzien van zwart/wit illustraties en maakt voor de rest toch ook een complete indruk. Ook hier weer beschrijvingen van alle vliegtuigen en wapens, taktieken voor het uitvoeren van alle missies, scoretabellen en een korte kennismaking met de makers. Beknopte, zakelijke informatie dus, zonder verhalen en andere poespas, geschreven door Carolyn Cutler.

ULTIMA VII AND UNDERWORLD:

Ook uitgebracht door Origin en verkrijgbaar voor FL. 45,= is deze door Caroline Spector geschreven "roman" over de eerste delen van deze titels. De inhoud bestaat voornamelijk uit op papier gezette versies van de teksten, die in beide RPG's voorkomen, zodat je het verhaal op je gemak na kunt lezen. Verder worden er natuurlijk tips gegeven, ook betreffende de korte "quests", die in Ultima VII verwerkt zijn. Tabellen met omschrijvingen van voorwerpen en wapens, alsmede kaarten van steden en dungeons completeren het geheel. Van de delen 2 van beide spellen zijn korte introducties opgenomen, zodat we mogen veronderstellen dat deze te zijner tijd in een apart boek behandeld zullen worden.

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

De eerste echte Pinball simulator.

EIGHT BALL DELUXE

Softwarehuis: Amtex.
Min. 80386(SX), min. 1Mb., DOS 3.3 of hoger, VGA, harddisk.
Keyboard/muis.
Aantal spelers: 1-4.
Diskettes: 3.5"HD.
PC-speaker, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 129,50
Ook leverbaar voor Macintosh.

Op de harddisk heeft het programma 2Mb. nodig. Bij gebruik van een Soundblaster geluidskaart is 2Mb. intern geheugen nodig.

Deze pinball simulator is gebaseerd op een bestaande flipperkast van de firma Bally. Net als bij PINBALL DREAMS en PINBALL FANTASIES voor de Amiga (zie Software Gids nr. 14 en 17) wordt ook hier gebruik gemaakt van een vertikaal scrollend scherm. Je ziet dus slechts een deel (iets minder dan 1/3) van de kast en door met de bal mee te scrollen wordt het effekt verkregen alsof je de ogen de bal laat volgen, zoals je dat ook doet als je op een echte kast speelt.
De programmeurs hebben C++ als compiler gebruikt, maar tevens enkele eigen machinetaal routines ontwikkeld, waardoor ze in staat zijn om zelfs op een 386SX/16Mhz. machine nog een heel redelijk resultaat te boeken. Vanaf 25Mhz gaat het zelfs perfekt. Net als de programmeurs van F-29 RETALIATOR bewijzen ze hiermee dat het best mogelijk is een programma vlot te laten draaien, maar dat er wel wat moeite voor gedaan moet worden. Dat ze bij Amtex zoveel moeite doen komt omdat ze niet alleen een softwarehuis zijn maar meer een bedrijf dat zich op een breed front bezig houdt met flipperkasten en alles wat daarmee te maken heeft. Stuur de kaart uit de handleiding maar op!
Onder Windows kan het programma ook draaien, maar dat wordt terecht afgeraden; zelfs op een 486/33Mhz. machine krijg je schokkerige beelden.



BEELD EN GELUID

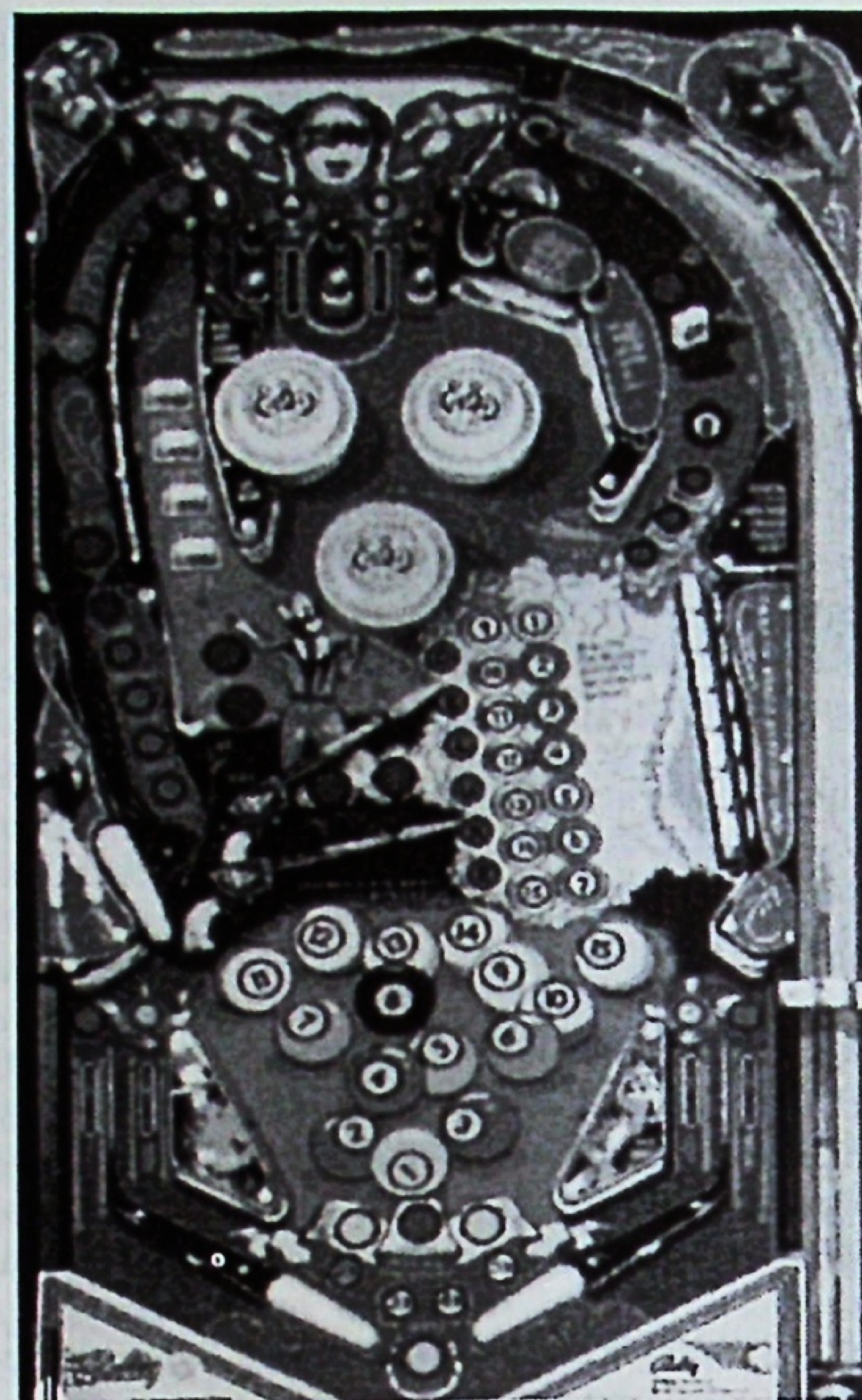
De computerkast is een gedigitaliseerde versie van de originele flipperkast van Bally maar daar blijft het niet bij; ook alle geluiden zijn afkomstig van de originele kast. Uiteraard is dit alleen hoorbaar via een Soundblaster (of compatible) kaart. Over de PC-speaker is het geluid aardig, maar lang niet zo fraai. Door originele kast en geluid is het flipperen heel sfeervol geworden. Na een kwartiertje spelen heb je nauwelijks in de gaten dat je op een monitor zit te spelen.

SPELKWALITEIT

De balsimulatie is perfekt en wat dat betreft hebben de programmeurs een topprodukt geleverd. Voeg daarbij de uitstekende scrolling en we hebben met EIGHT BALL DELUXE de ideale simulator van een flipperkast in huis. De kast is -net als het origineel- niet makkelijk en om het spel voor een groter publiek aantrekkelijk te maken zijn enkele afstellingen te wijzigen, zoals de veerkracht van de bumpers, de helling van de kast en de grootte van de bal. De kast houdt een hi-score tabel bij, maar dat is alleen bij de wedstrijd instellingen. Als je aan de kast 'knoeit' komt je score niet in de tabel. Via een reset aan de achterkant van de kast (waar je ook de afstellingen kunt veranderen) kom je weer terug in de 'competition-mode' en verschijnt de hi-score tabel weer. Verder heeft de kast een 'Free Play' waarmee je met een magneet de bal kunt sturen om alle bonussen te bekijken en kun je schudden: horizontaal en 2x vertikaal met een TILT als je te wild beweegt.

KONKLUSIE

Ik geef een heel hoge waardering voor beeld, geluid en spelkwaliteit. Niet omdat b.v. het geluid in fraai stereo over de boxen dendert, maar wel omdat alles origineel is en daardoor dit programma de eerste echte simulator is geworden. De spelkwaliteit is zondermeer uitstekend en door de oorspronkelijke beelden en geluiden zeer sfeervol. De simulator is beter dan bij PINBALL DREAMS voor de Amiga (waarvan trouwens ook MS-DOS versies komen; ik ben zeer benieuwd). Simulator en spel zijn veel beter dan TRISTAN (van dezelfde makers) of het gammele PINBALL FOR WINDOWS (zie pag. 16).
De handleiding is goed en geeft een korte



beschrijving van de kast plus een cursus flipperen. Deze handleiding is echter voor de Macintosh en voor MS-DOS is een lelijk vodje bijgeleverd.
De prijs is hoog want je krijgt slechts één kast, maar deze is dusdanig goed dat ik 'm elke flipperliefhebber kan aanbevelen; ook voor dit bedrag. Je moet echter wel op zoek zijn naar een simulator, want wie een flipperSPEL zoekt voor MS-DOS kan beter even wachten op PINBALL DREAMS.
Binnenkort verschijnen nog 'FUNHOUSE' naar een kast van Williams en 'ROYAL FLUSH' waarvoor een kast van Gottlieb model heeft gestaan; beiden wedstrijdkasten.

Alfred.

BEELD:	10
GELUID:	9
SPELKWALITEIT:	10
DOCUMENTATIE:	6
PRIJS:	7

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

SPRAAK, MUZIEK en FILMS op CD-ROM

KING'S QUEST 6

Sierra brengt regelmatig CD-ROM versies van z'n spellen uit, die aangevuld zijn met spraak en extra animaties. Bij de CD-ROM versie van KING'S QUEST 6 hebben ze heel wat meer op de schijf gezet dan we -tot nu toe- gewend zijn.

Allereerst is het spel voorzien van een nieuw introverhaal dat maar liefst 50Mb. groot is. Verder vinden we op de CD een audio-track die ook te beluisteren is via een gewone Cd-speler en 6 demo's van andere spellen van dit softwarehuis. Het spel kan onder DOS of Windows draaien, maar de demo's alleen onder DOS. Onder Windows (met Multimedia Extension) kan echter nog meer vertoond worden. Op de schijf staat ook het programma 'Video for Windows' van Microsoft en met dit programma kun je met de 'Media Player' in Windows 4 videofilms bekijken. 1 Film geeft ook de nieuwe intro weer, maar dan met MIDI-geluid. Verder een film met de demo van PROJECT X, een film van het logo van Sierra en een film met de titel "The Making of King's Quest VI", ook allen met MIDI geluid. Deze zeer uitgebreide CD-ROM wordt in een speciale verpakking geleverd, dus niet langer in de enorme standaard-doos die we gewend zijn van de disketteversies.

Voor FL. 129,= krijg je dus een zeer uitgebreid pakket. Wie geduldig heeft gewacht op de CD-ROM versie krijgt heel wat meer voor minder geld. De DOS- programma's hebben 2Mb. geheugen nodig op minimaal een 386SX en DOS 5.0 of hoger. De Windows programma's hebben minimaal Windows 3.0 Multimedia nodig met 4Mb. geheugen.

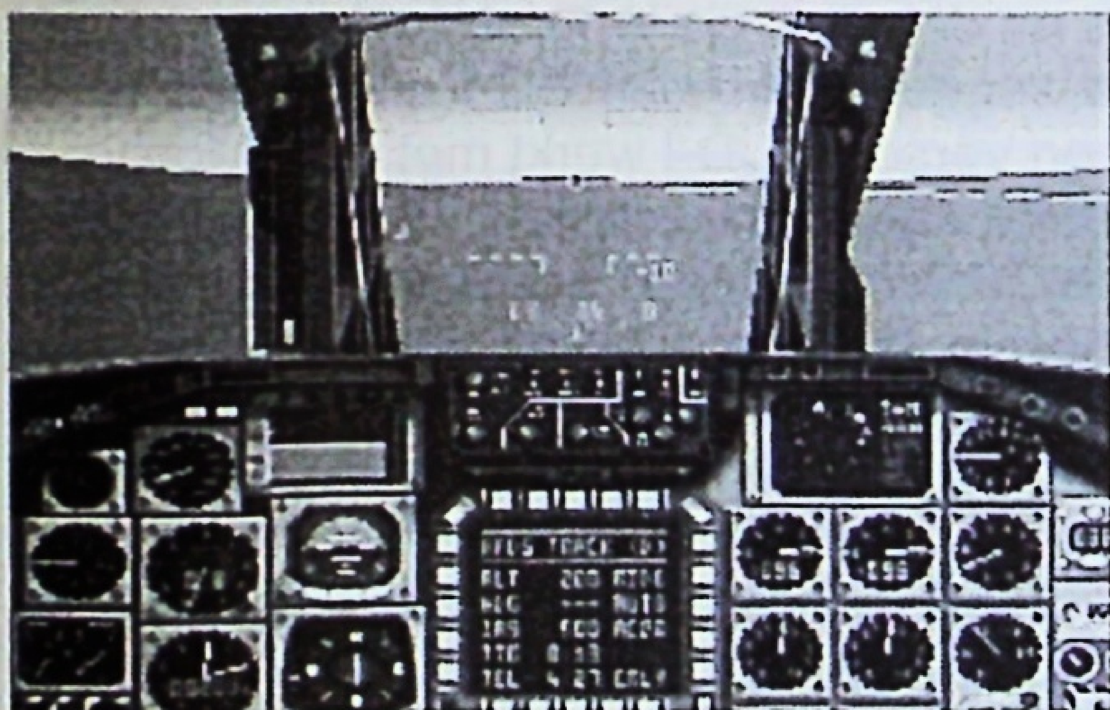
Beschikbaar gesteld door Homesoft.



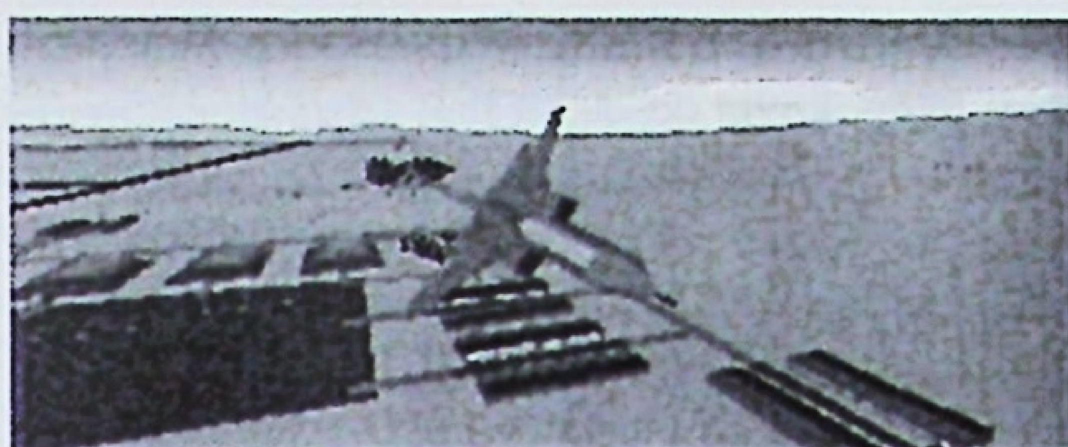
TORNADO

Softwarehuis: Digital Integration.
AT & compatibles, min. 80386/16Mhz., min. 1Mb., DOS 5.0 of hoger, VGA, harddisk, muis.
Keyboard/joystick/muis.
Aantal spelers: 1 of 2.
Diskettes: 3.5"HD.
PC-speaker, Roland, AdLib, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 129,=

Aanbevolen: 80486 33Mhz. of sneller, 64Kb. external cache, 4Mb. ram, twee joysticks, Soundblaster, Local bus 32-bit SVGA kaart. Bij twee spelers is een nul-modem kabel of Hayes compatible modem noodzakelijk. Op de harddisk moet 7Mb. vrij zijn. In het geheugen mogen geen TSR programma's aanwezig zijn.



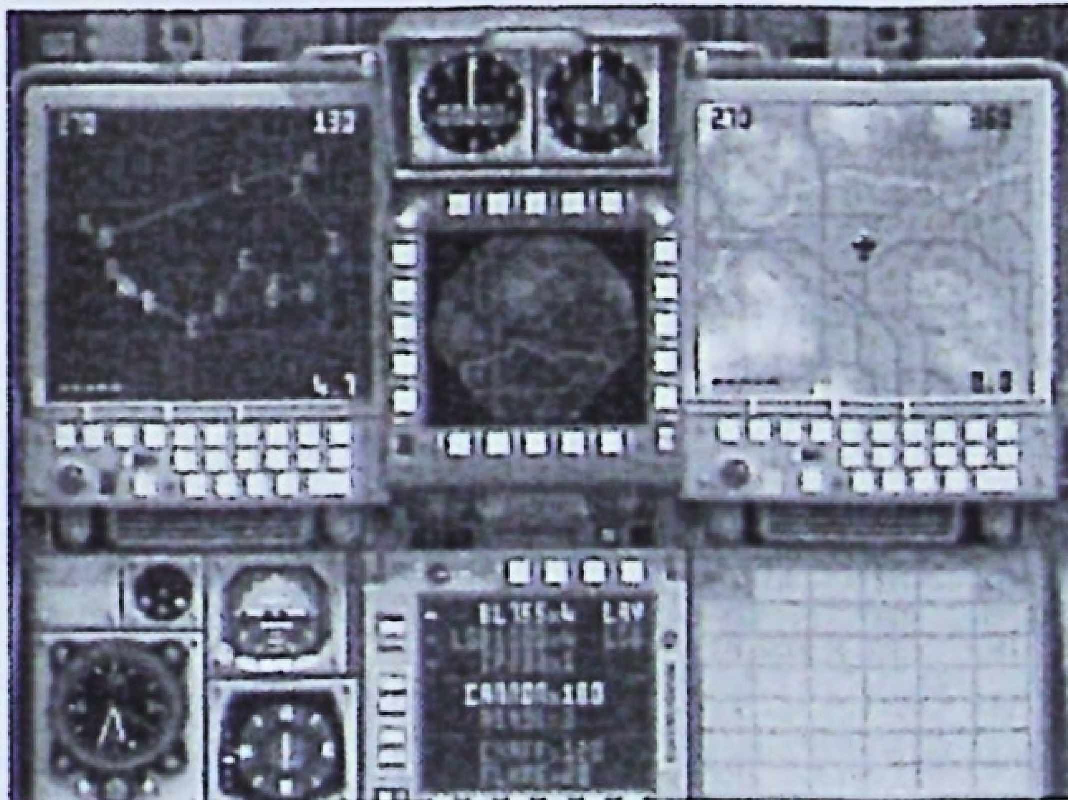
In deze simulator heb je de beschikking over 2 toestellen: de Panavia Tornado GR4 Interdictor/Strike (IDS) en de F3 Air Defence Variant (ADV). Met beide toestellen kun je diverse missies vliegen, die geheel toegespitst zijn op militaire strategie en ontdaan zijn van alle franje die maar iets met spelletjes te maken heeft. Deze simulator is dan ook ongeschikt voor de vliegers die behoefte hebben aan wat ongecompliceerd schietwerk, want je zult je flink moeten inspannen om de opdrachten tot een goed einde te brengen.
De missies hebben een zeer uitgebreid menu, waarin je vrijwel de hele planning kunt omgooien, dus je kunt bijna onbeperkt aan de gang blijven als je dit wilt. Bijna alles is aan te passen, toe te voegen of te verwijderen. Wel ben je gebonden aan de gebieden, waarin de opdrachten plaatsvinden en daarvoor vind je in het pakket 2 full-color en geplastificeerde landkaarten: één voor de trainingsvluchten en één van het oorlogsgebied. Nu we het



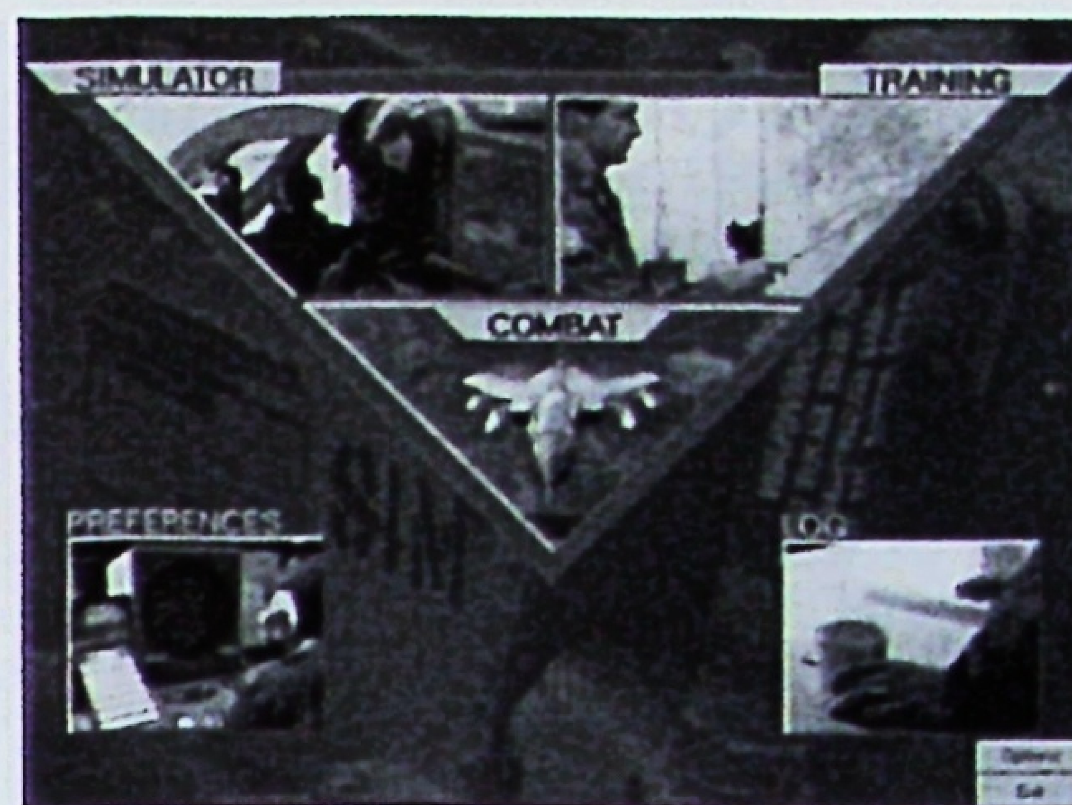
toch over de documentatie hebben: het handboek is ruim 330 pagina's dik, er is een controlchart met een overzicht van de 140 mogelijke toetscombinaties en er is een technisch supplement om het pc-tje aan de gang te houden.

BEELD, GELUID en SIMULATIES

Bij dit programma is gebruik gemaakt van Polygon graphics zonder Gouraud shading, maar door de enorme hoeveelheid details in het landschap ziet het er allemaal heel indrukwekkend uit. Velen zullen dit -net als ik- mooier vinden dan de ietwat brokkelige en wiebelende schaduwpartijen, maar iedereen kan tevreden zijn met de overvloed aan details in het onder je voorbij schietende gebied. Laag vliegend zie je bruggen, huisjes, schuurtjes etc. zeer natuurgetrouw weergegeven en 's nachts zie je overal lichtpunten.
De Tornado wordt voornamelijk gebruikt voor 'laag bij de grond' akties en je zult dus vrijwel overal bij alle missies geconfronteerd worden met fraaie landschappen, waar je als uitstapje best een benzinepompstation langs de snelweg kunt opblazen of een geparkeerde vrachtwagen kunt wegschieten.
Niet makkelijk, maar minder moeilijk dan



bij andere simulators is het landen door gebruik van 'ILS-approach' zodat na enige oefening geen frustraties optreden als -na een geslaagde missie- het toestel te pletter slaat op de landingsbaan. Eind goed, al goed, zonder naweeën.
De simulator loopt -zoals boven al aangegeven- pas echt goed op een 486 machine met snelle grafische ondersteuning. Het geluid is redelijk, maar dan wel via een Soundblaster (of compatible) kaart. Zwak zijn de graphics als het gaat om gevechtshandelingen (rook, ontploffingen e.d.) maar zoals al gezegd is het programma toegespitst op strategie; zowel als het gaat om militaire taktiek als om vliegkunst. Ook oog voor detail in de cockpit, waarmee ik niet de weergave van de metertjes bedoel. Het vlieggedrag van het toestel is uitstekend nagebootst. Alle knopjes en handeltjes die het vlieggedrag kunnen beïnvloeden doen dit ook d.m.v. schok-



ken, resonanties of koersveranderingen van het toestel. Het vliegen met dit zeer ver geautomatiseerde toestel kan eenvoudig zijn, maar alle fouten worden goed doorgegeven aan de simulator, evenals invloeden van buitenaf: bijna voelbaar; alleen een meebewegende bureaustoel ontbreekt nog.

Deze simulator is subliem, maar we hebben met dit programma ook het eind van de 'oude' standaard bereikt. Willen we beter beeld (b.v. 640x480 bij 256 kleuren), meer details en betere scrolling, dan zullen de programmeurs -net als veel Japanse collega's- in machinetaal moeten gaan coderen en daarbij eigen routines ontwikkelen of programma's gaan schrijven voor de 486 processor, waarbij de (ingebouwde) co-processor ook gebruikt wordt. Dit laatste -de minst lastige weg- zal het wel worden en 1994 zal de eerste SVGA en 80486 programma's in dit genre brengen.

KONKLUSIE

TORNADO is het neusje van de zalm als het gaat om strategie, vliegen en missieplanning met daarbij zeer veel oog voor detail. Wel is de bediening lastig zolang je alle toetsen niet uit het hoofd weet te vinden. Er is een optie voor 2 spelers, waarbij je kunt proberen elkaar neer te knallen via een (nul)modem. Ook hier echter is taktiek en strategie noodzakelijk en hoef je geen arcadespel te verwachten.
Al met al een absoluut topprodukt voor de serieuze oorlogsvlieger.
Kijk ook even naar de foto's in het DEMO-REVIEW van het hoofdmenu, die zitten ook nog in de 7Mb.

Alfred.

BEELD:	9
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	10
PRIJS:	9

Beschikbaar gesteld door D+S Software.



ZE ZEGGEN..........

De 1993 Summer CES Beurs (Consumer Electronics Show) in Chicago is achter de rug, dus we zijn weer overstroomd met persberichten, waarin wederom de fraaiste beloftes worden gedaan voor dit najaar en de komende winter. Enkele titels zullen bij het verschijnen van dit blad al op de markt zijn, maar de meeste beloftes zullen niet nagekomen worden. Lees dus de volgende opsomming van programma's door, doch maak geen aantekeningen in je agenda, want zoals gebruikelijk zal het allemaal niet meezitten. Let maar eens op de titels die een half jaar (of langer geleden) al aangekondigd zijn voor dit voorjaar of deze zomer. We beperken ons tot de softwarehuizen, die software in Europa uitbrengen of titels die - hoogstwaarschijnlijk- vanuit Nederland geïmporteerd zullen worden.

Accolade:
HOMEWORLD. Fantasy Role Playing Game. Binnenkort!?
MIKE DITKA ULTIMA FOOTBALL 2. VGA en SVGA. December 1993.
BRETT HULL HOCKEY. Begin 1994.
SPEED RACER, CHALLENGE OF RACER X. Racespel gebaseerd op een stripverhaal. December 1993.
Diverse CD-ROM titels (o.a. van Tsunami) zijn aangekondigd voor het eind van 1993 en voor begin '94.

Activision:
RETURN TO ZORK. Grafisch adventure, binnenkort.
ALIENS vs. PREDATOR. Rond kerstmis.
MECHWARRIOR 2, THE CLANS. Ergens in 1994.

Bethesda:
TERMINATOR 2029, RAMPAGE. 3-D met veel kanongebulder. Oktober 1993.
DELTA 5, begin '94.
THE ELDER SCROLLS CHAPTER 1: THE ARENA. Een nieuwe serie adventures met 3-D graphics in de stijl van UNDERWORLD.

Capstone:
Schaakvariant op TERMINATOR 2. Met je robot een schaakbord vernielen?
THE DEEP, adventure onder water.
Beiden ook op CD-ROM. Uit rond Kerstmis.

Disney:
Nog steeds wachten op Aladdin. Waarschijnlijk december.

Dynamix (Sierra):
THE EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE. Ruim 70 nieuwe puzzels. September.
INCREDIBLE TOONS. September.
GRAUE WÖLFE, duikbootsimulator. Oktober.
ACES OVER EUROPE.
In de Front Page Sports serie: FOOTBALL PRO.

Electronic Arts:
THE LABYRINTH. Alleen CD-ROM. Veel raadsels, gedigitaliseerde foto's en veel geluid; tezamen 300Mb.. Rond kerst.
Ook rond kerst SEAWOLF (duikbootsimulator).

Interplay:
DUNGEON MASTER 2: THE LEGEND OF SKULLDEEP. Deze serie gaat alleen verder voor PC.
STONEKEEP. Weer een 3-D rollenspel dat op UNDERWORLD lijkt.
STAR TREK op CD-ROM en een vervolg met de titel JUDGEMENT RITES moeten nog dit jaar verschijnen. De CD-ROM heeft spraak en gebruikt de stemmen van de spelers uit de T.V. serie.

LucasArts:
THE DIG, s.f.-adventure.
SAM & MAX, komisch adventure in de stijl van DAY OF THE TENTACLE, van beiden komt ook een CD-ROM versie.
REBEL ASSAULT: opvolger van X-WING op CD, CD-I, MEGA CD en 3DO

Maxis:
SIMCITY 2000, voorjaar 1994. Hi-res opvolger van SIMCITY. Wordt gevolgd door een Windows versie en in december van dit jaar voorafgegaan door een Macintosh versie.

Megatech:
Na het succes van COBRA MISSION worden andere Japanse sex-adventures in het Engels vertaald: METAL & LACE komt in september en DRAGON KNIGHT 3 in oktober uit.

Microprose:
RAILROAD TYCOON DELUXE, SVGA versie met 11 nieuwe treinen en 2 nieuwe werelddelen (Afrika en Zuid-Amerika). Kunnen we eindelijk met de trein naar Suriname.
CIVILIZATION DELUXE, ook CD-ROM en Windows versies.
CIVIL WAR: strategie zoals in CIVILIZATION met een vleugje FIELDS OF GLORY. Leuk recept!
MASTER OF ORION: strategie met ruimteschepen.
BLOODNET: een sf-adventure met vampieren.
THE SECRET OF THE SEVENTH LABYRINTH, 3-D adventure in de stijl van -hoe origineel- UNDERWORLD.

Ocean:
T.F.X. moet eind van dit jaar de concurrent van STRIKE COMMANDER worden. Knappe jongen die dat voor elkaar krijgt.... we zijn benieuwd.

Origin:
WING COMMANDER ACADEMY, PRIVATEER en PACIFIC STRIKE zijn aangekondigd, echter zonder datum. Ook onderweg (eerder ook al, toen weer niet en nu weer wel) datadiskettes en een CD-ROM versie van STRIKE COMMANDER.
Verder een 3e deel in de UNDERWORLD serie en een geheel nieuw adventure met de naam SHADOW CASTER (eind 1993).

Psygnosis:
MICROCOSM op CD-ROM in 1994.
INNOCENT UNTIL CAUGHT, sf-adventure met humor en nog in dit jaar.

Sierra:
Diverse bekende titels op CD-ROM.
GABRIEL KNIGHT, adventure met veel moorden.
POLICE QUEST 4, LARRY 6 en QUEST FOR GLORY'S SHADOWS OF DARKNESS liggen op de ontwerptafel.
AMIGA: toch weer wel software voor de Amiga maar dan alleen voor de A1200: King's Quest 6 komt eind van het jaar voor de A1200.

Sir-Tech:
WIZARDRY 8 geheel vernieuwd met nieuwe programmeurs.

Spectrum Holobyte:
STAR TREK: THE NEXT GENERATION, voor het eind van het jaar.

3DO HARDWARE

In januari al aangekondigd maar nu iets minder onzeker: 3DO, een nieuwe multimedia machine geschikt als CD-speler, PHOTO-CD weergever en CD-spelconsole en dat alles via je TV. Niks bijzonder zul je zeggen, dat heeft CD-I ook. Toch is er een verschil. CD-I werkt met een Motorola 16-bits processor uit de 68000 serie, maar de 3DO machine is opgebouwd rond een 32-bits RISC-processor. Tel daarbij een CD-loopwerk met dubbele snelheid en je hebt een 'spelcomputer' met de capaciteiten van een 80486 PC. Waar CD-I aan het eind van z'n prestaties is, loopt dit apparaat nog op een laag pitje. Ook hier is echter alleen kans van slagen bij voldoende aanbod van software. De RISC-processor (ARM3) kennen we al uit de Acorn Archimedes van bijna 3 jaar geleden en deze machine is nooit doorgebroken door gebrek aan software, terwijl het apparaat toen al sneller was dan een 80386/33Mhz. PC. We wachten ook hier weer af, maar als het wat wordt zijn we er als de kippen bij.

BETER GELUID MET DE GRAVIS ULTRA SOUND

Zoals al geschreven in onze recensie (Software Gids nr. 19) gebruikt deze kaart niet de bekende Yamaha en Creative Labs chips, doch een eigen chip. Hierop wordt het AdLib en Soundblaster geluid softwarematig nagebootst, waarbij vaak het geluid via deze kaart beter is dan via de 'originele' kaarten.
Van Marc Kloosterman kregen we een fax met de mededeling, dat inmiddels voor vele spellen speciale drivers zijn uitgebracht voor de Gravis kaart, die inderdaad sublieme weergave garanderen; soms zelfs CD kwaliteit.
Deze 'Miles Drivers' vervangen de *.ADV drivers van de spellen en je kunt ze vinden in diverse bulletinboards zoals PCM-BBS, SBBBS en Geniaal BBS. Ze zijn er voor The 7th Guest, Ultima Underworld, Dune 2 en vele andere titels.

Oplossing WEEN

BEGINRUIMTE: je hebt strawberries in je inventory. klik crystal ball en luister naar Petroy. Take copper ball, take tongs, klik cupboard, take lard, take knife. Klik book (onthoud DJEL en AZEULISSE).

LINKSAF NAAR RUIMTE WAAR UKI EN ORBI MEEGAAN: take straw, use knife on reed, take reed.

RUIMTE MET TRAPDOOR: klik portrait, use portrait on hook, take seeds, take sleeping draught (= digitalis), use digitalis on seeds (= drug), take drug, take tablet, klik hook en lees, klik hideaway 2x, use drug on hideaway, take mould, use tongs on skull, take ring, klik padlock en use tongs on padlock (= broken tongs), take broken tongs.

BEGINRUIMTE: let op Uki en Orbi, take cauldron.

RUIMTE WAAR JE UKI EN ORBI VOOR HET EERST ZAG: use broken tongs on bolt, use tongs on guardrail, take wood.

BEGINRUIMTE: ring + copperball = cauldron, ring + cauldron = copperball. Use knife on reed = flute, take flute, use straw on fireplace, use wood on fireplace, use flute on Ween = Urm, use strawberries on Urm, take gold, take jam, use jam on Urm, use Urm on fireplace, use cauldron on fireplace, use gold on cauldron, klik cauldron en use molten gold on mould = goldkey.

RUIMTE MET DE TRAPDOOR: use goldkey on padlock, take half-statue.

SKELETRUIMTE: take planks, tibia and torch. Use torch on heart.

LINKSAF: take rope, klik skull en use copperball on orbit. Take moonstone, take copperball.

SKELETRUIMTE: use cauldron on heart, use lard on cauldron = oil, take cauldron.

LINKSAF: use oil on bowl, use tibia on opening in skull, use bowl of oil on tibia, klik lever naar rechts.

SKELETRUIMTE: use planks on rope, use bound planks on stone.

STELE: use Petroy on tombs en lees. Klik linker skull en take sunstone, klik eye, take spear, use torch on torchholder, take tibia, use tibia on spear, use tibiaspear on curtain, use tibiaspear on blackberries, use blackberries on Urm, use Urm on hole, use key on lock.

EXCALIBUR RUIMTE: klik sword, klik hook, use sword on statue, klik trap, use cauldron 3x on acid, klik mechanism. Zet knoppen alsvolgt: sword, sun en moon naar voren en klik crown. Klik hide and take effigy.

STELE: klik Borgol en let op tekst. Klik stele, use acid on stele, klik en lees runes, use sunstone on linker niche, use moonstone on sunstone, use effigy on rechter niche. Je krijgt eerste grain of sand.

TEMPLEROAD: klik bridge en monster appears, take feather, klik chest, use feather on chest, take venom, take pollen, klik larchment en lees.

VENOM=QUARTZ, veranderen in SNAKE en vice versa.

POLLEN=QUARTZ veranderen in FLOWER en v.v.

VENOM+POLLEN=POTION = GROW PLANTS.

VENOM+POLLEN+ELIXER = POTION 1 = SHRINKING.

Use potion on leaves, take strawberries, use potion 1 on monster, use strawberries on Urm, use gold on half-statue = statuette.

Je kunt nu op 2 manieren verder spelen.
1: Via bridge. 2: Via water.

VIA BRIDGE: statuette raak je kwijt. Use sword on rock, klik stone en laat Petroy lezen, klik hole, use cauldron op bovenste hole, klik strawberries, klik onderste hole, use orivor on pile of gold, take cauldron en ga naar ingang tempel.

VIA WATER: use statuette on water, klik seaweed, klik staircase 2x, klik insect, use insect on seaweed, klik dead fish, use glass on dead fish, take steel bar = brass, klik little hole, klik 2x staircase tot crack verschijnt, use brass on small hole, klik hole, use brass on crack, klik staircase tot bars blijven steken, klik seaweed, klik bones, take harpoonpoint = spearhead, use spearhead on brass = harpoon, klik seaweed, use harpoon on fish, use harpooned fish on bars en ga naar ingang tempel. Use venom on snake, take tiara (copperball + tiara = pipe), use torch on thorns, use pipe on trap, use trap on wasps, take wasptrap.

DRAGON en PARCHMENTS: take cherries, klik parchments tot de dragon veranderd is in een wasp, use wasptrap on wasp, use cherries on Urm, use Urm on trap en je krijgt tweede grain of sand.

3 DOORS: klik Borgol en let op! Use Petroy on engraving, klik eye en lees nogmaals (DJEL LOVES AZEULISSE), use tablet on tablet en laat Petroy de tekst lezen = compleet: the sun the moon and the water will show you the way to your loss! Use Petroy om mechanisme en lees, klik mechanism bij de deur links met zwaard erboven en los raadsel op, bow - beast - pot - meat, klik lever en ga verder, bij volgende der use petroy on mechanism, take phial, los raadsel op: 4- 2-3-9. Klik lever en ga deur door.

GUARDIAN: klik Guardian, take rag, use rag on eye in head of statue, use pollen on quartz, take flower use venom on quartz, use pipe on snake = coil, take hammer, take ecu, klik stone, take leave, use gargoyle on cyma, klik fountain, take lichen, use lichen on hearth, use wood on hearth, use hammer on statue-arm, use amphora on hearth, use flower on hearth, use coil on gargoyles, use leaves on hearth, use phial on enclave, klik fountain en doe code 12-4-6-3, use magnifying glass on beam, use rag on water, use wet rag on coil, klik philtre on guardian, klik coil, use copperball on statue, klik statue en je krijgt je derde grain of sand.

Ook nu kun je op twee manieren verder.
1: linker deur. 2: rechter deur.

LINKER DEUR, BIG STATUE RUIMTE: let op tekst, take hoop, take net, klik well en lees, use sword on opening in hand of statue, use lightning on hole in handvat van well.

RIVER: use net on river, take grill, use grill on hoop = sieve, klik river en lees, use sieve on river en take nuggets, use fish on trap, take crab.

BIG STATUE RUIMTE: klik chest, use crab on chest, use sword on chest, take key, use key on lock, take sun, use lightning. Sun en nuggets on pedestal en je komt vanzelf bij de ruimte met tree en rocks.

RECHTER DEUR: use bag on snake, klik bond, use snake on mongoose, take digitals, use sword on larch, use pipe on water, use digitals on basin = urn, use pearls on urn/digit, use femur on basin, use root on resin, use resin on monsters, use mixture on queen, use sword on rope en je komt vanzelf in ruimte met tree en rocks.

Ik koos rechter deur naar ***RUIMTE MET TREE EN ROCKS:*** take tropical creeper = liaan. Use horn on wood, use liaan on horn/wood = pickaxe, use bowl on resin, use resin on flower, klik eye, klik worm, use worm on mushrooms, klik insect, use baton on Petroy, klik baton en zoek dan het beeld af tot er een tekst verschijnt: ...something was here. Op deze plaatst use pickaxe, use pot on spring, use water on mushrooms, use stone on bird, use worm on mushrooms.

BEACH: klik monster en lees, klik spider en lees, take flute, take strawberries, take oar, take net, use strawberries on Urm, use gold on monster, klik haversack, use net on fish, use sword on fish, use eggs on spider, take web = sail, klik coconut tree, use coconut on lobsterpot, take lobsterpot, use hammer on boatribs, take boatribs, use sword on bamboo, take bamboo, use bamboo on boat, use ribs on boat, use sail on mast, use lobsterpot on boatribs, use oar on notch.

ON THE BOAT: met de cauldron moet je water hozen. Use hammer on padlock, klik hold en take tar, use pipe on bottle, take cork en klik bottle, use tar on cork = sealed cork, use sealed cork on hole en meteen daarna use hammer on hole.

STRAND NAAST SCHUUR: use key on lock, klik engraving en lees.

SCHUUR: klik old man, klik ring, take shovel, use strawberries on Urm, take gold, use sword on planks 2x (links en rechts) tot je 2 gaten ziet.

STRAND NAAST SCHUUR: use shovel on sand en verzamel zo 8 schatten (oyster open je met sword): eye, sandal, jewel, pearl, ingot = goldbar, diamond, bones, parchment (lees, maar krijg je niet in menu).

SCHUUR: geef eye, sandal, jewel, pearl, gold, ecu, bones, diamond, ingot an de old man en klik ring.

STRAND NAAST DE SCHUUR: probeer maar door de opening te lopen en de portacullis sluit zich.

SCHUUR: use sword on planks.

MONSTERPLANT: klik monsterplant, use sword on monsterplant tot hij 3 koppen heeft, klik branch links en rechts, use sword on branches links en rechts, klik hole en de orivor is daar. Use cauldron on rechter hole en jaar de orivor er naartoe. Klik pendulum en zoek je scherm af tot de pendulum swingt. Op die plaats: use sword, use gold on orivor, use rope on linker branch = bow, take bow en use bow on walnut, use pipe on feathers, use feathers on arrows, use bow on walnut, use sword on walnut.

HIDEAWAY RUIMTE: klik worm, use worm on mushroom, use feather on chest, take pollen, take venom, take strawberries, use strawberries on Urm, take gold, take redcurrants, use cane on glasseye, klik old man, use gold on old man, use cane on glasseye, use redcurrants on Urm, use Urm on old man, use cauldron on water, use water on mushrooms en lees, use Petroy on ruby en lees, use venom en pollen in cauldron en use potion on mushrooms, take truffle.

TRUFFLE + POLLEN = VITALYS (stenen beelden tot leven brengen).

TRUFFLE = VENOM = LUCIFERYS (edelstenen in vuur veranderen).

TRUFFLE = VENOM + POLLEN = CHANGE (edelmetaal in levende voorwerpen).

Use luciferys on ruby, use potion on grass (links en rechts), take camomille, use cauldron on water, voeg camomille toe en zet alles op het vuur = tea. Use tea on worm, use worm on mushrooms.

RUIMTE MET VERSTEENDE BORGOL: Uki en Orbi verloren hier de grains of sand. Klik Petroy en lees, use sword on bushes, use change on coin, use pollen on quartz, klik flower en take pitil, use vitalys on birdstatue, use vitalys on borgol, klik ant, use pitil on ant, take axe = bolt, take 3 grains of sand, klik lever.

HIDEWAY RUIMTE: klik mechanism, klik lever, use bolt on orfice, klik lever, take key.

RUIMTE MET VERSTEENDE BORGOL: use key on lock, use change on grill, use venom on snakes, use luciferys on ruby, haal water met je caul-

dron uit vorige ruimte en use water on flames.

BRIDGE TO KRAAL: klik ornament, use sword on ornament, take flamed jewel, use sword on ornament hole net zolang tot een ruby verschijnt. Use luciferys on ruby, take jewel, take bowl, klik Petroy op de 5 hideways en noteer de nummers voor jezelf.
HIDEWAY 4: blijf klikken tot de slang glue spuwt. Use bowl on glue.
HIDEWAY 3: use vitalys on jewel, use sword on cracks, take firefly, use glue on firefly, use firefly/glue on hideway 1 tot je lever ziet. BLIJF VAN DE LEVERS AF!
HIDEWAY 1: take jewel, use vitalys etc. tot je lever ziet. Take broken jewel, use glue on flamed jewel, use broken jewel on flamed jewel.
HIDEWAY 5: use vitalys on jewel etc., use copperball on hole, take copperball, take jewel.
HIDEWAY 4: use vitalys on jewel etc., take twig, use twig on opening van buisje, take jewel.
Nu alle levers gaan verschuiven tot alle stenen omhoog staan en alle letters branden. Schiet dan met bow op de volgende letters: KRAAL. De grug gaat nu open.

PRISON: take heart, take nail (meerdere keren klikken), look 3 carvings (in één ervan kun je heart stoppen maar dat moet beslist niet), klik clock en zet rechter klok m.b.v. nail in gaatjes tussen 6 en 9 uur. Klik needle en onder de tralie verschijnt een pin. Take pin en weer naar lock. Nail, linker klok, 3 uur, pin, rechter klok, 9 uur. Verlaat nu snel de gevangenis.

REVUSS: direkt als je hier aankomt klik je op de levers en zet die dan in de volgende stand:
1. rechter level eerst helemaal naar beneden en dan weer helemaal naar boven.
2. doe hetzelfde met de middelste level.
3. doe hetzelfde met de linker level.

De slinger gaat nu langzamer slingeren zodat je tijd genoeg hebt om de zaak op te lossen. Take bamboo, klik carving en toets DJEL. Take knife van statue en stop heart erin. use 2x knife on bamboo en roep zo Urm die een staan laat vallen met ontbrekende letter A. Use stone met A on hole in carving en toets AZEULISSE. Take statue en use statue on DJELstatue. take 3 grains en put them in revuss.
T H E E N D.

Cor Vink, Peter Postma.

MIGHT & MAGIC 5 OPLOSSING

Deze oplossing is voor allen, die M&M4 hebben uitgespeeld. Indien alleen M&M5 wordt gespeeld, zijn niet alle plaatsen van deze oplossing uit te spelen.

TIPS VOORAF: Trainen is mogelijk tot en met level 200 (in Olympus); noteer de plaatsen waar je d.m.v. potions en oplossingen van raadsels verder tot en met level 255 kunt komen. Dit trainen kost veel geld (bij level 200 zelfs 200.000 gold); ga elke keer naar de Gemstone Mines en betaal aan de Mountain God 250.000 gold, haal de mijnen leeg, koop hiermee armor bij de 4 hutten in B2 en verkoop deze.
Laat de sorcerer elke keer Day of the Sorcery casten, zodat elke plek zichtbaar is.
De beste party is: half-orc Knight, human Paladin, human Cleric, dwarf Robber en 2 elven Sorcerers.

CASTLEVIEW: Ga naar de Sewers en dood de Queen Rat. Haal je beloning bij Valio; maak hierna de schatkist open. Geef de in de Sewers gevonden Onyx Necklace aan Nadia en je krijgt de Key to Ellinger's Tower. Ga naar deze toren en je krijgt van Ellinger de opdracht en het doel van het spel.
Koop een Fake Map, bevrijd de broer van Jethro en je krijgt een echte schatkaart. Bij de Drawkcab Monks moet je de omgekeerde volgorde aanhouden, die zij zeggen (Bob-Otto-Pip-Tinit). Zij studeren Palindrome (A4).
Het antwoord bij Miles is "Sandcaster". Bij de Gremlin King ontvang je, nadat je hem verslagen hebt, 3 energy discs.
BUITEN CASTLEVIEW: Koop de Pass to Castleview en volg de weg naar het Oosten. Voer de opdracht van Vespar uit en je krijgt de Pass to Sandcaster. Zoek voor Nibbler de Monga Melons, ga naar het Dungeon Forest, keer terug en je krijgt de Key to Temple of Bark.
SANDCASTER: Bij 30,1 krijg je de Key to Eastern Tower, bij 18,8 de Pass to Lakeside. Koop bij Digga de Vulture Repellant. De antwoorden bij James en Edmund zijn "100" en "3".
EASTERN TOWER: Hier vind je 2 energy discs en op level 3 het Jewel of Ages. Op level 4 kun je 5 levels omhoog, maar je verliest al je skills (terug naar Shangri-La om deze voor 100.000 gold terug te kopen). Ook kun je 1 level omhoog, maar je wordt dan 50 jaar ouder (ga naar F4 6,7 naar Thaddeus, die de jaren vernieuwd en de Key to Southern Tower geeft.
LAKESIDE: Het gevraagde woord is "Witch", in de Sewers vind je het Dragon Statuette en bij 1,14 de Pass to Necropolis. Bij 15,14 kun je naar het Isle of Lost Souls.
NECROPOLIS: Zoek in de Sewers naar Sandro's Heart, je krijgt hierna de Key to Dungeon of Death. Bij 1,14 krijg je liefst 9,9 miljoen experience als je Intellect meer dan 100 is! Bij 10,10 vind je het Golden Griffin Statuette.
SOUTHERN TOWER: Hier moet je 3x op de gong slaan. Je vindt tevens 2 energy discs.
SKY ROADS: De antwoorden van de raadsels zijn: Fire & Air: "Smoke", Air & Earth: "Dust", Water & Earth: "Mud", Fire & Water: "Steam".
WESTERN TOWER: Hier kun je eerst alleen via de bovenkant in; je vindt hier 2 energy discs en het Pegasus Statuette. Lever de gevonden voorwerpen in bij A4 13,15 en je gaat 5 levels omhoog.
NORTHERN TOWER: Bij Bosko (D1 1,8) krijg je de Key to Northern Tower, je moet voor hem de Chalice of Protection halen. De antwoorden op de raadsels zijn: 1:eeeioie 2:eoauaaue 3:eeeoeaoueieeeoee 4:oeooeieoooaei 5:oooaioeoeou 6:aooaioeaeooae 7:iieeeoeeeouie. Je vindt 2 discs, het antwoord voor de Chalice is "aie".
TEMPLE OF BARK: Hier vind je 2 energy discs. Op level 4 zet je de dials in West op 1, North op 2 en East op 3, pull lever en drink. Op level 5 voer je de skulls in de wortels en armen met gems. Na het verslaan van Barkman kun je de 3 schatkisten openen. Ga naar C4 1,7 voor de beloning van de Sprites en je ontvangt 2 energy discs.
DESERT OF DOOM: Bij C2 11,10 is het antwoord "Paladin", bij de andere 7 boulders krijg je nu obsidian armor. Na het vernietigen van de Giants, Barbarians en Orcs krijg je elke keer 2 energy discs, waar je overigens ook netjes om kunt vragen.
CASTLE KALINDRA: Geef de gevonden discs aan Ellinger, die de verdiepingen van het kasteel restaureert. Van Megan (level 2) krijg je de Key to the Isle of Lost Souls. Voor de codes van de safes heb je veel luck nodig. Voor level 2 is de code: 64,52,31.
ISLE OF LOST SOULS: Zet op level 1 alle dials op 1, pull lever en drink. Op level 2 moet je alle levers omzetten. Op level 3 is de volgorde: North, South, from Top, far East en dan pull lever; voor het volgende level is 250.000 gold nodig. Op level 5 vind je de Songbird; de muren geven aan: "My name is SHELTEM".
Ga terug naar Dimitri in Castle Kalindra, waarna je de opdracht krijgt Queen Kalindra te bevrijden.
CASTLE BLACKFANG: in de dungeon zit Queen Kalindra; zij geeft je de code voor de muursafe op level 3 van Castle Kalindra (3,31,62); haal hieruit de Queen's Crown en keer terug naar de koningin. Je ontvangt dan de Key to Ancient Pyramid. Voordat je het kasteel binnengaat, ga je eerst naar Ambrose vlakbij de Griffin Pass "Dimitri" en laat de Bridle bij Natasha in Sandcaster (21,4) betoveren.
CASTLE ALAMAR: In de dungeon vind je Xeen Power Juice (+5 levels) en de Key to Dragon Tower. Activeer op level 1 de 4 power fields, zet de tijd op level 2 op 9. De echte naam van Alamar is "Sheltem". Pas later na het vinden van de ID-cards kom je hier terug.
DUNGEON OF DEATH: Noteer op level 1 de gekleurde woorden en los hiermee de puzzel op. Op level 2 zet je de dials in het Noorden en Zuidwesten op 2; op level 3 moet je op de 4 gongs slaan en de lever omzetten zonder de schatten aan te raken (jump). Op level 4 is de code "computer".
ANCIENT PYRAMID: Op level 1 moet je eerst de 6 toortsen aansteken en 8 nummers invullen: largest prime 7, twice smallest even 8, smallest prime that's left 5, largest 10, smallest squard 9, smallest even 4, smallest 3, what's left 6 (totaal 52). De oplossing voor level 2 is "1701". Op level 3 gebruik je de jump-spell. Op level 4 krijg je de opdracht van de Pharao het eerst geblokkeerde Starship te onderzoeken. Hier vind je Corak ("where no man has gone before"); ga terug naar de Pharao, die je met de Pass to Olympus naar Olympus stuurt.
OLYMPUS: Het password is hier "Tribbles" en je kunt hier tot en met level 200 trainen. Bovendien vind je in de Sewers de Soulbox. Ga nu terug naar Corak en daarna naar de dungeon van Castle Alamar, waar je de routebeschrijving krijgt naar Alamar: FEWAEEFFWAEFAWEEWWEFAW (E=Earth F=Fire W=Water A=Air). Op level 2 vindt hierna het ENDGAME plaats van de Dark Side.
DRAGON TOWER: De code is "Infinity", hierna krijg je de Silver ID-card. Ga hiermee naar de dungeon van Castle Alamar en je krijgt van de Skull de Key to Darkstone Tower.
DARKSTONE TOWER: Het antwoord op level 4 is "120"; hierna krijg je de Gold ID-card. Ga terug naar de dungeon van Castle Alamar en bevrijd Prince Roland. Je ontvangt het Amulet of Southern Sphinx.
SOUTHERN SPHINX: Het antwoord van het raadsel op level 3 is "Picard"; op level 2 krijg je van hem de Chime of Opening.
AIRCORNERS: Op deze plaatsen (codes: fire, earth, air en water) krijg je de opdrachten voor de finale. Activeer de machines in de 4 hoeken van de andere wereld en maak hierna de 4 Sleepers of the Dark Side wakker. Breng de Scepter van Xeen samen met de Cube of Power. Ga naar de kapel in de wolken boven Darkstone Tower. In deze kapel voltrekt zich dan het ENDGAME van de World of Xeen.

Simon & Paul Tempelaar.

ALONE IN THE DARK

Oplossing

Het huis bestaat uit 5 verdiepingen. Je begint op de zolder, daaronder twee etages, vervolgens de begane grond en dan de kelder. Ik raad je aan vaak te SAVEn, want je gaat nogal wat keren dood.

DE ZOLDER:

Loop naar de kast naast het raam en duw deze voor het raam. Duw de kist die voor de piano staat op het luik. Open de kist en pak het geweer. Neem de lamp van het bureau en het kleed uit de kast voor het raam. Pak de brieven, die verstopt zitten in de zijkant van de piano en doe dit ook bij de boekenplank. Ga naar de hoek rechts van het raam en naar de tweede verdieping.

2e ETAGE:

Doorzoek de planken en pak de olie die je voor de lamp nodig hebt. Pak de boog en ga door de deur de gang in. 1e Kamer links: doorzoek het bureau, pak de sleutel, open de kist met de sleutel, pak het zwaard. 1e Kamer rechts: vecht tegen de zombie, sluit dan de deur, ga naar de kamer ernaast. Ga niet door de gang, want daar zit een valkuil, maar ga door de 1e kamer rechts. In de tweede kamer rechts: pak de vaas, gooi deze kapot en pak de sleutel. Als het monstertje binnenkomt schiet het dan neer met het geweer. Open de kast met de sleutel, pak de 2 spiegels, pak de EHBO-doos, pak het drankje uit deze doos, drink het op en zet de lege fles en de EHBO-doos op de grond. Zet aan het eind van de gang bij de trap de twee spiegels in de hoeken op de beeldjes neer. Ga naar de 1e etage.

1e ETAGE:

Ga naar rechts, open de kast en pak de kogels. Pak de lucifers en de platenspeler. Let op, zorg dat je de geest in de stoel niet aanraakt, anders ben je er geweest. Ga naar de begane grond.

BEGANE GROND:

Ga naar links naar de 2 deuren, open de rechter deur met het beeld. Doorzoek snel (rennend) het beeld, pak de 3 pijlen en ga weer terug vanwaar je kwam. Zorg dat de spinnen je niet bijten. Ga weer naar de 1e etage.

1e ETAGE:

Ga door de gang naar links, ga via de 2e deur de badkamer in en pak snel de kruik. Ga weer terug, open de 3e deur. Alles is nu donker. Vul de lamp met het blik olie, gebruik de lucifers, pak het beeld. Doorzoek de kast en pak de kogels. Open de 4e deur, hang het kleed over het schilderij, schiet met pijl en boog op het schilderij aan de andere kant van de hal. SAVE het spel. Ga door de deur aan het einde van de hal (niet de deur in het midden), Pak het namaak boek, duw de klok opzij en pak de sleutel. Ga terug naar de hal, ga naar de middelste kamer, doe de lamp weer aan, zet de lamp op de grond en zorg dat je niet geraakt wordt. Ga naar links tot het einde. In het midden zie je een geheime deur. Loop naar het einde en duw het boek in het gat. Ga naar binnen, pak de talisman en de messen van de plank. Daarna kun je het monster doden met het mes en de boogjes. Ga de andere deur door, gooi het beeld naar het harnas in de hoek en pak het zwaard. Ga naar de begane grond.

BEGANE GROND:

Ga naar de keuken. Pak de sleutel rechts, de soep van het fornuis en de olie uit het kolenhok. Doorzoek de kolen naar een schoenendoos, open de schoenendoos en pak het pistool, leg de doos op de grond. Vul de kruik met water uit het vat. Schiet de zombie dood (soms). Ga door de andere deur (de kamer met meerdere zombies), zet de soep neer aan het einde van de tafel. Ga rechts de deur door. Pak de aansteker van de tafel en gooi de gevulde kruik over de sigaren. Open de deur rechts van de kamer met de sleutel. Je bent nu in Jeremy's study. Doorzoek de planken naar een plaat, ga terug naar de kamer hiervoor en ga links de gang in. Open niet de voordeur maar ga naar links en vecht tegen de piraat (dit kan alleen met het zwaard van het harnas). Loop nu door en ga de kamer binnen. leg de plaat op de platenspeler. Als de geesten dansen, pak je de sleutel uit de open haard. Ga terug naar Jeremy's study en duw het zwaard van de tweede etage naast het andere op de muur. Ga nu naar de kelder.

DE KELDER:

Ren over de brug, ren langs de worm en ga naar rechts. Vecht tegen het kleine monster, ga terug en probeer achter de worm te komen in de kamer met het water. Ga hier naar de andere kant en klim omhoog. Nu zijn de kogels voor het geweer en de lucifers nat, maar je hebt nog het pistool en de aansteker. SAVE het spel op dit punt. Schiet de spin dood, loop door en schiet de vogel(s) dood. Spring over de pilaren. Nu ben je in een ruimte met houten bruggen. Ga naar de andere kant, open de kist met de laatste sleutel en pak het juweel. Duw de steen opzij en ga naar de doolhof. Doe de lamp weer aan en ga door de doolhof. Aan het einde duw je het juweel in de deur en ga je naar binnen. Nu ben je in een kamer met een vuurballen schietende boom en een watermonster. Ga naar het altaar voor de boom, pak de haak en leg de talisman op het altaar. Gooi nu de lamp tegen de boom (zorg dat de lamp brandt). Maak nu dat je wegkomt. Ga naar de andere deur links van de ruimte en open deze met de haak. Ga nu terug naar de gangen waar de worm zat en zoek de uitgang naar de wijnkelder. Ga naar de uitgang. Einde adventure!

Dennis Lobel en Raymond Koppe.

Oplossing HOOK

Bij het startscherm zie je rechts MUGGERS ALLEY en links TAILORS. Loop naar links en pak de houten stok (LINE POLE). Ga verder naar links en je ziet de ketting van een anker. Pak het anker. Loop terug naar DEAD HANS PIER. Loop naar links. Pak het touw bij de visser. Ga de bar (The Crossed Swords) binnen en pak de 2 bekers van de tafel. Ga naar BAIT AND TACKLE en pak hier een derde beker. Ga de trap op en naar buiten. Je staat nu op een balkon. Pak je touw en het anker en gooi dit naar het dak met de krokodil op het moment dat de piraat de straat oversteekt. Probeer zo de hoed van de piraat te pakken. Is dit gelukt, klop dan op de deur en zwaai de straat over naar de andere kant. Ga zo snel mogelijk naar de plek waar je het anker pakte en gebruik de stok om de jas van de lijn te halen.

Ga naar MUGGERS ALLEY en naar DR. CHOP. Ga naar binnen, pak het rolgordijn, praat wat tot hij zegt, dat hij een gouden tand wil hebben. Laat hem 2 tanden trekken. Je krijgt 2 goudstukken. Pak een derde goudstuk uit de zak van de jas. Ga naar JOLLIEST ROGERS PLACE. Geef de 3 bekers en de 3 goudstukken aan de barkeeper. Geef de volle bekers aan de piraat aan de tafel. Hij valt in slaap en jij pakt z'n broek. Ga terug naar de plek van het anker en de jas en gebruik het rolgordijn.

Ga terug naar GOOD FORM PIER. Loop het schip op en naar rechts. Pak een handvol goudstukken uit de vaas en verlaat het schip. Ga naar THE TAILORS en koop een OLD RUSTY MAGNET. Ga naar GOOD FORM BEACH. Je ziet een kruis in het zand. Gebruik de magneet boven het kruis en je krijgt een klok. Ga terug naar het schip. Loop naar links en luister naar de klok. Ga verder naar links en begin met de piraten te kletsen. Na een lang gesprek kun je in het water springen. Gebruik de stok op het anker. Kijk naar de grote schelp en je vindt de CONCH SHELL. Stap in de grote schelp en je komt weer boven.

Loop helemaal naar rechts en loop daar rond tot je gevangen wordt in een touw. Elf Tinkerbell verschijnt en zal je bevrijden. Ga door het gat in de boom en je ziet The Lost Boys eten aan een grote tafel. Loop 2 velden naar rechts tot je de elf weer ziet. Pak een stuk hout van de boom, ga weer naar links en ga de Boys Workshop binnen. Pak de pijl van de tafel en loop naar links naar THE JOGGING AREA. Ga naar de FOUR SEASONS links van het veld. Pak het stuk hout en de grote gele bloem. Loop naar THE GOOSE en blaas op de LITTLE SHELL. De ganzen vliegen op en jij pakt een ei van het nest. Ga rechts door de JOGGING AREA, dan links naar de AVENGER en pak het net van de ton. Kijk naar het net en je krijgt een STRING. Gebruik STRING ON THE BIG PIECE OF WOOD en je krijgt een STRONG BOW. Loop rechts naar de WORKSHOP. Geef de man het ganzeëi. Van hem krijg je een stuk elastiek. USE BOW AT THE PANFLUTE. De fluit valt, pak de fluit. Ga naar rechts naar de DINING ROOM. Ga verder tot je Tinkerbell ziet. Geef haar de bloem en je krijgt een THIMBLE. Ga via de DINING ROOM naar de SLINGSHOT. Plaats het elastiek tussen de bomen. Ga naar de rechter rots en spring. Doe dit 3 keer en vraag Thudbutt hoe het was. Nu kun je de katapult gebruiken. Doe dit ook 3 keer en vraag ook weer aan Thudbutt hoe het was. Hij geeft je 3 MARBLES. Ga terug naar de DINING ROOM. Praat met de vrouw rechts aan de tafel. Blijf praten, uiteindelijk verschijnt er voedsel op tafel. Ga terug naar de ROUND POND. Voor de grote boom krijg je een wit ding tegen je hoofd. Nu word je naar het eiland gestuurd, waar je Tinkerbell weer ziet. Praat met haar over alles wat je ziet en vergeet de CANDLE niet.

Terug op het schip moet je vechten met Hook. Je moet hier de juiste antwoorden geven:
1: HANDOVER MY KIDS. 2: PETER PAN THE AVENGER. 3: GOOD FORM JAMES. 4: TICK-TOCK-TICK-TOCK. 5: YOU KIDNAPPED MY KIDS. 6: PUT UP YOUR SWORD. 7: PETER PAN THE AVENGER. Hook valt in het water... GAME OVER.

Patrick Oor.

Rex Nebular and the Cosmic Gender Bender

OPLOSSING

Difficulty level: ADVANCED

Cockpit: je hebt log, open shield access panel, take shield modulator, look at viewscreen.
Life support section: take binoculars, open refrigerator, take burger.
Engineering section: take rebreather, take timermodule, take turkey (deze desintergrates).
Life support section: climb through hatchway.
Under water: swim towards open area to east, take dead fish, swim towards open area to south, swim onder overhang to east, throw burger at small hole (waar het paarse monster uitkwam), swim into tunnel, swim through tunnel, walk through cave entrance.
Fields: go north, take pile of leaves, put big leaves on deep pit, go west, in hut take blowgun en poison darts, go west, go west (de aap steelt je 'binoculars'), talk native woman (zeg dat je 'shipwrecked' bent en kies bij 'torque wrench'... antwoord 2 en bij 'forks'... antwoord 3), in hut: take twinkyfruit, go east, go east, go east, go east, met blowgun: hose down monkey en take binoculars back, go west en put twinkifruit on leaf-covered pit, go north, go north, take 2x bones, climb up ladder, met binoculars: look at strange device en noteer code naar base dr. Slache, go north, walk inside teleporter en noteer code naar begane grond. Pas op! Bij elk spel zijn de code anders. Toets code naar dr. Slache in en push smile key.
Cellblocks: talk left cellwall met Sauropod, op operatietafel: talk internist, take scalpel (als zij wegloopt richting geluid van de ontploffing). Talk dr. Slache en zeg dat je kerngezond bent en tevens dat je een 'outy' bent. Terug in cel: talk left cellwall met Sauropod, met scalpel: pry airvent, climb into airvent, crawl to security station, open gate, sit at desk, press 2x red button en de Sauropod houdt grote schoonmaak.
Base dr. Slache uitkammen: go east, go east en take security card (cell 41), go east, go east, go east en take audio-tape (in professor's hand), go 6x west, go 2x north, take tape-player, put audio-tape in player en activate, noteer volgorde van ingrediënten alcohol, formaldehyde, lecithin en petrox met hun juiste hoeveelheden. Ook dit recept is bij elk spel anders. Take guard's arm en put deze on scanner en take your stuff, go 2x south, go west en walk onto platform. Als vrouw ga je east en dan alsmaar north tot ruimte met teleporter, take credit chip (bij guard), teleport naar begane grond en loop naar hut waar je de twinkifruit vond en ga daar north. Talk native woman en take roast chicken, terug met teleport naar base dr. Slache, loop alsmaar south tot bij de bar en ga naar binnen, pak repairlist uit broekzak van vrouw aan de bar en read (noteer de 9 codes). Code 1,2,3 en 4 kun je vergeten, code 5 is teleport naar begane grond, code 6 is teleport naar base dr. Slache, code is teleport naar gravity regelaar, code 8 is teleport naar ruimte naast armory.
Sit on middelste barstool en talk bartender, take a bottle Vesuvian brandy die je betaalt met de credit chip en neem de credit chip mee van de bar, leave bar, go south, put security card in cardslot van armory en pak daar de targetmodule, walk through door naast armory en bekijk de teleporter maar even, go east en put security card in cardslot storage, take charge cases, in de ruimte ernaast: take petrox, formaldehyde, lecithin, doe de 4 ingrediënten in ketel volgens recept en pak de explosieven. Je charge cases zijn nu gevuld. Teleport via ruimte naast armory naar base dr. Slache en ga dan naar de Gender Bender en verander in een man, teleport nu naar city.
City: go west, get in car, activate car controls. Er zijn 9 lokaties die je kunt selecteren met de pijlen en waar je naar toe kunt gaan met de groene knop.
226 biceps way: in de softwarewinkel: take penlight, disassemble. In laboratory: pull lever.
14 powertool av.: in restaurant: take fishinggrod, disassemble. Open cashregister, take padlock key.
14 dresset crossing: stap binnen bij Bruce's en ga uiterst rechts, take note, read note, take compact case, ruimte links: unlock safe, take doorkey.
818 widepipe lane: throw bones over fence, in werkplaats: take polycement, take rearview mirror.
4 monument street: video store (unlock door met doorkey), take phone handset, disassemble, in steegje: talk Hermit en geef hem de 4 batterijen. Je krijgt fake i.d card.
Maintenance access: unlock controlbox met padlock key; the boat falls down.
226 biceps way: in laboratory: reflect laserbeam with compact case.
34 1/2 lonely way: put fake i.d. card in cardslot, attach fishingline to hook, take i.d. card, take bones.
Powertool av.: take fishingline and attach to boat.
City periphery begin: put i.d. card in cardslot, take detonators, attach detonators to charge cases, put bomb in chicken (=chickenbomb), put timermodule in bomb (=timebomb).
City periphery north sea window: put timebomb on ledge.
34 1/2 lonely way: put fake i.d. card in cardslot, pull fishingline, climb into boat, throw chickenbomb at seamonster, steer north, take bottle, fill bottle with water to top, steer north, climb through window, put bottle om pedestal en je hebt een 'vase'. Stap in de teleporter en ga naar de gravity regelaar.
Gravity regelaar: look at controlpanel, press start button 2, walk through door east, loop naar het oosten en er zal een remote naar beneden komen bij het veld links van je ruimteschip. Take remote, ga terug naar gravity controlpanel en press remote button 2, ga alsmaar east tot bij je ruimteschip, enter ship, look at service panel, install shield modulator, install target module, exit service panel, apply polycement to crack in window, activate remote, pull throttle.
THE END.

Difficulty level: EASY

Hetzelfde spelverlopp met uitzondering van:
Fields: take pile of leaves overbodig, ze liggen al op de pit.
226 biceps way: de penlight is niet aanwezig in de softwarestore.
14 powertool av.: de padlock key ligt naast de cashregister.
818 widepipe lane: je hoeft geen been te gooien want de hond is niet aanwezig.
4 monument street: i.p.v. 4 hoef je Hermit slechts 2 batterijen te geven.
34 1/2 lonely way: take bones lukt niet omdat je er maar twee kunt hebben.
City periphery begin: als je de detonators hebt is het raadzaam te wachten met het maken van de chickenbomb tot je bij het zeemonster bent. Bij mij weigerde de sledge de tijdbom te accepteren, vandaar.

Difficulty level: VERY DIFFICULT

Hetzelfde spelverloop met uitzondering van:
Under water: put burger in dead fish and throw stuffed fish at small hole.
Fields: ditmaal geen blowgun. Take plant stalk waar de aap verstopt is van de grond en put poison darts in it. Zie verder blowgun.
14 dresset crossing: ditmaal geen notecombination om safe te openen. Ga daarom naar 818 Widepipe Lane. Hier ontmoet je de hond ook binnen. Throw bone at dangerzone, push down button. Naar 226 Biceps Way om laserbeam te reflecteren en ga dan terug om de laserbeam te reflecteren bij Bruce's met de rearview mirror zodat je de sleutel uit de safe kunt pakken.
4 monument street: 2 van de 4 batterijen blijken bij Hermit leeg te zijn. Doe deze 2 batterijen in de phone handset, place phone handset in the phone craddle in the videostore, ga nu eerst maintenance access afwerken en keer dan terug. Haal nu de batterijen uit de handset en ze zijn opgeladen. Geef ze aan Hermit.
City periphery begin: ook nu beter wachten met de chickenbomb tot bij het zeemonster.
The end: de fles moet je ditmaal half vullen met water.

Peter Postma.

DE MINI GIDS

In deze rubriek kunnen onze lezers advertenties plaatsen, mits NIET VAN COMMERCIELE AARD! Handelaren kunnen onze advertentietarieven aanvragen. De redactie behoudt zich het recht voor advertenties te weigeren. Inzendingen kunnen gestuurd worden naar Postbus 516, 8200 AM Lelystad en dienen voorzien te zijn van naam, adres en evt. telefoonnummer. Advertenties met alleen postbusnummer of antwoordnummer worden niet opgenomen.

Plaatsing is GRATIS voor onze abonnees. Voor niet abonnees zijn de kosten FL. 2,50 per advertentie. Dit bedrag moet worden voldaan door het bijsluiten van postzegels bij de advertentieopdracht.

Advertenties voor de verkoop en ruil van software worden alleen geplaatst met de vermelding ***ORIGINELE SOFTWARE met ORIGINELE HANDLEIDING!***

MSX AANGEBODEN

Philips Muziekmodule FL. 300,=, Philips keyboard FL. 175,=. Vele originele tapes FL. 2,50 p.st en disks FL. 5,= p.st. Tevens Konami Rom's en MCM nrs. 5,6,8,9 Tel. 05980-23335 (Martin).

PC AANGEBODEN

Origineel met handleiding: Ultima Underworld The Stygian Abyss. Prijs? Doe maar een bod. Evt. ook te ruil tegen andere software. Tel. 01720-37806, vraag naar Wijnand. Schrijven kan ook: Wijnand Houben, Helmhof 36, 2403 VN Alphen a/d Rijn.

Kleurenmonitor: hi-res, SVGA (ultravga!), merk 'Sunshine', 1 maand gebruikt, z.g.a.n. Nieuw FL. 650,= nu voor FL. 550,=. Tel. 055-331497 (Apeldoorn).

Alone i/t Dark (3.5") FL. 60,=, Larry 5 (3.5") FL. 35,=, Zak Mc Kraken (3.5" + hintboek) FL. 25,=, Budokan (3.5") FL. 25,=, Midwinter (3.5") FL. 25,=, It came from the Dessert (5.25") FL. 20,=, Centurion (3.5") FL. 20,=, Populous (3.5") FL. 20,=, Imperium (3.5") FL. 20,=. Alles origineel en kompleet. Tel. 013-440201.

Originele software + handleiding: Space Quest 1 (VGA 256kl.) SQ 3, SQ 4 (VGA) en SQ 5, King's Quest 5 VGA, Larry 1 (VGA 256kl.) Larry 3 en 5 voor FL. 70,= p.st. Fascination FL. 60,=, Spellcasting 101 FL. 50,=, Terminator 2 (Ocean) FL. 50,=, Tel. 070-3933365 (antwoordapparaat) vragen naar Peter.

Originele Laura Bow 2 (The Dagger of Amon Ra) voor FL. 65,= incl. verzendkosten. Tel. 038-656892 (Rob).

Te koop: Monkey 2 FL. 60,=, Spellcasting 101 FL. 40,=, X-Wing FL. 100,=, Comanche Mission disk FL. 25,=.

Ruilen: KQ6, SQ 4 en 5, Larry 5, Willy Beamish, Lemmings 2, Stunt Island, Sherlock Holmes, WC2 + Speech Pack, Ugh!, Comanche Max. Overkill, Indy 4 Speech Pack, Ugh!, Comanche Max. Overkill, Indy 4 tegen Xenobots, Battle Chess 4000, Eco Quest 2, Ringworld, Laura Bow 2, Terminator 2029, Prince of Persia 2, Prehistorik 2. Alles alleen origineel in verpakking. Tel. 040-837661 (Sander) of schrijf naar S. ten Broek, Gerwenseweg 39, 5674 SE Nuenen.

4x256Kb. Simm 70ns., Willy Beamish, Wing Commander 2 Speech Pack, Populous + Sim City pakket. Alles uiteraard origineel met handleiding. P.n.o.t.k. of ruilen tegen WERKEND programma om Amiga schijven te lezen op een MS-DOS HD drive. Tel. 05158-32475 (vragen naar Bas).

Highscreen 286/16Mhz. computer, 40Mb. harddisk, 640Kb. met SVGA kleurenmonitor Low Emission, DR DOS 5.0, ingebouwde Soundblaster 2.0, muis, joystick en software. Weinig gebruikt, alleen als spelcomputer. In zeer goede staat. Vaste prijs FL. 1200,=. Tel. 023-335633 (vraag naar Casper).

AT 286/16Mhz., 4Mb., 40Mb. harddisk, 3.5"HD, 5.25"HD, VGA/SVGA kleurenmonitor, muis, Space Quest 4. Prijs FL. 1500,=. Tel. 03465-65490 (Martin).

Originele Ultima 7 + uitbreidingsmodule 'Vorgue of Virtue' + hintboek in één koop FL. 90,=. Ruilen evt. mogelijk. Tel. 075-163086

Star Control 1, Supremacy, Realms, Siege, Hard Nova en Epic. FL. 75,= per stuk, verzending onder Rembours inbegrepen. Tevens The Adventures of Robin Hood en Populous 1 samen FL. 50,=. Alles origineel met handleiding. Schrijf naar Patrick Starremans, Merkelbeekerstraat 80, 6441 KM Brunssum.

Vergeet niet je eigen volledige adres en telefoonnummer te vermelden.

BAT 2 FL. 80,=, SimCity Ancient Cities + Terrain Editor FL. 20,=. Ook te ruil tegen Lost Files of Sherlock Holmes of Indiana Jones 4. Alles origineel en kompleet excl. verzendkosten. bel. 010-4772943 en vraag naar Hon Tin.

Heimdall, Realms, UMS 2, Cohort 2, Caesar, Dune, Rampart. Allen origineel met verpakking FL. 50,= p.st. Evt. ruilen tegen b.v. Command HQ, Dune 2, SSG wargames. Tel. 03405-67393.

Wegens aanschaf tapestreamer: 300 3.5" diskettes. Half jaar garantie. 10 stuks voor FL. 20,=, 50 stuks FL. 95,=, 100 stuks FL. 190,=, 300 stuks FL. 550,=. Gegarandeerd zonder bad sectors. Tel. 010-4115843 (Julian).

Originele software incl. handleiding: Indy 4 FL. 50,=, Lost Files of Sherlock Holmes FL. 65,=. Excl. verzendkosten. Beiden evt. te ruil tegen History Line of Wayne Gretzky 3. Ruilen tegen andere spellen NIET mogelijk. Tel. 080-551338 tussen 18.00 en 19.00 uur, vragen naar Huub.

Te koop: Might & Magic 4, Clouds of Xeen. FL. 95,=. Origineel met handleiding! Tel. 040-854252 (vraag naar Niall).

Virtual Worlds (uiteraard origineel met handleiding) FL. 35,= Ook te ruil tegen Codename Iceman. Bel of schrijf naar Chris Vos, Kerkweg 5, 3381 KJ Giessenburg. Tel. 01845-2868. Wie heeft voor mij de Dunnet krant van juni-juli??

Mijn Eye o/t Beholder 3, Ultima 7 deel 1 en 2, Blade of Destiny, Wizardry 7, The Summoning te ruil of te koop tegen redelijke prijs. Alles origineel met handleiding. Tel. 02502-45133 (Wijnand).

Jimmy White's Snooker, Obitus, Roadwar Bonus Edition (3 games). Alles origineel met verpakking samen voor FL. 125,=. Special Forces z.g.a.n. FL. 50,=. PC 3.5". Tel. 04160-34217 na 14.00 uur.

AT-286 met EGA kleurenmonitor, 45Mb. harddisk, 2x 5.25" diskdrive, 1Mb. extra geheugen en 150 5.25" diskettes FL. 925,=. Tel. 055-331497 (Apeldoorn).

High-res SVGA kleurenmonitor merk Sunshine. Slechts 3 weken gebruikt. Nieuw FL. 650,= nu voor FL. 540,=. Met documentatie en verpakking. Tel. 055-331497 (Apeldoorn).

250Mb. tapestreamer. Tel. 02220-14317 (Björn).

Crisis i/t Kremlin FL. 75,=, A-Train FL. 70,=, Storm Across Europe FL. 50,=. Alles origineel met handleiding en in perfekte staat. Schrijf naar Peter Ebbes, Kringgreppelstraat 73, 8431 DL Oosterwolde.

Origineel met handleiding: Freddy Pharkas FL. 90,=, Elvira 2 FL. 65,=, Realms FL. 50,=, Euro Soccer FL. 30,=, Magnetic Scrolls Vol. 1 FL. 45,=. Evt. ook te ruil tegen Alone i/t Dark, PQ4, Wayne Gretzky Hockey 3, Protostar of ander leuk spel. Tevens te koop of te ruil t.e.a.b. Speedball 1, Betrayal, North & South, Daily Double Horse Racing, Hunt f/t Red October 2. Tel. 05750-23909 (Rogier) of 05750-20892 (Joris) na 18.00 uur.

Larry 5, Heart of China, Intruder, Laser Squad, Epic, Wolfpack, Ufo FL. 25,= p.st. AV8B, Jetfighter 2, Gunship 2000 FL. 59,= p.st. Comanche, X-Wing, Harrier en Tornado FL. 69,= p.st. CA-Compete multi dim. spreadsheet voor Windows FL. 199,=, Norton Utilities 7.0 voor DOS 6.0 FL. 149,=, Trax sequencer voor Windows 3.1 FL. 149,=, M1, F19, Battle of Britain (Amiga) FL. 20,=. Alles origineel en kompleet. Tel. 02503-32823.

AMIGA AANGEBODEN

Originele software + handleiding: Ashes of Empire incl. VHS videoband FL. 50,=, Pacific Island (Team Yankee 2) FL. 50,= en Blue Max Aces o/t Great War FL. 25,=. Tel. 02993-68116, vraag naar Marco.

Originele software + handleiding: James Pond, Football Manager, Millenium 2.2 FL. 15,= p.st. DeLuxe Paint 3 FL. 30,=, Zack MacKraken, Hudson Hawk FL. 25,= p.st., Hollywood Collection (Robocop, Batman, Indy, Ghostbusters) FL. 35,=, Cruise for a Corpse, Elvira 2, Project X, Assassin, Heimdall, Quest for Glory (spellenpakket), Pro Sport Challenge (spellenpakket) FL. 40,= p.st. Tel. 01640- 46007, vraag naar John.

Te koop voor Amiga: Robosport voor FL. 50,= of te ruil tegen Warlords, Castles 2, Elite 2 of een ander leuk strategiespel. Alles origineel. Tel. 04132-64779

AMOS The Creator v1.2, AMOS 3D FL. 50,= p.st. Thunderblade, Outrun, Deja Vu 2 Lost in Las Vegas, Sorcery +, Interphase FL. 20,= p.st. Conquest of Camelot, Colonel's Bequest FL. 45,= p.st. Alles in zeer goede staat, origineel en kompleet met handleiding. Prijzen excl. verzendkosten. Ik zoek verder modules voor Protracker en/of Octamed. Liefst Jean Michel Jarre en Spandau Ballet modules. Tel. 076-657932 na 17.00 uur, vraag naar Victor.

Origineel met handleiding: Codename Iceman FL. 40,=, Populous, It came from the desert, Book of Games 2, Flight o/t Intruder, Loom FL. 25,= p.st. Nightbreed, Killing Cloud, Bat, Dejavu 2 FL. 15,= p.st. Galdregon's Domain, Flood FL. 10,= p.st. In één koop FL. 200,=. Ruilen evt. mogelijk. Ik zoek o.a. WWF Rampage, The Chaos Engine, Space Quest 1/2/3 en Police Quest 1. Tel. 05190- 97189.

C64 AANGEBODEN

Commodore 64: naslagwerk "van BASIC tot machinetaal", uitg. Weka, 5 banden losbladig. Nieuwprijs ca. 800 gulden voor FL. 50,=. 1Megabyte epromboard (16 eproms) + 16K eprom programmer + eprom wisser (alles van Cat & Korsh) samen FL. 60,=. Tel. 075-163086

ATARI AANGEBODEN

ATARI-ST, origineel en kompleet: Afterburner, R-Type, Gauntlet 2, Predator, Super Hang-on, Space Harrier FL. 10,= p.st. Super Huey + Starglider FL. 10,=, Eliminator + Nebulus + Pacmania FL. 10,=, Bomb Jack + Bombuzal + Xenon FL. 10,=, Black Lamp + Outrun FL. 10,=, Star Goose + Star Ray FL. 10,=. Alle spellen samen FL. 100,=. Batman the Caped Crusader, Beach Volley FL. 20,= p.st, Garfield Winter's Tail, Turtles, Double Dragon FL. 25,= p.st. Hollywood Collection FL. 35,=, Excl. Ghostbusters 2 en Shoot 'em up Construction Kit FL. 40,=.

Atari Lynx: Rampage, Shadow of the Beast FL. 40,= p.st. Alle spellen incl. de Lynx spellen FL. 350,=. Tel. 03405-64729, vraag naar Ciesen.

SEGA AANGEBODEN

Originele 16-bits spellen met handleiding voor SEGA Mega Drive: o.a. Pitfighter, Ecco, Chakan, Fatal Fury, PGA Golf 2 en andere. Bel 02233-2540 en vraag naar Jeroen. Ik heb ook originele spellen voor Super Nintendo.

NINTENDO AANGEBODEN

Gameboy, inkl. koptelefoon, linkkabel, oplaadbare batterijen en het spel Tetris. Verder nog een AC/DC adapter en Gargoyle's Quest. Alles is ca. 3 maanden oud dus zo goed als nieuw. Alles in originele verpakking en in zeer goede staat met handleidingen en reclamefolders. Te koop wegens gebrek aan interesse. Prijs FL. 180,=. Chris Vos, Kerkweg 5, 3381 KJ Giessenburg. Tel. 01845-2868.

PC GEVRAAGD

Gezocht: Wayne Gretzky Hockey 3. Alleen origineel met handleiding. Ruilen tegen Windows 3.0, Fighter Command of StarTrek 25th Ann. Tel. 035-217279 (Wouter).

PC RUILEN

Mijn originele Comanche datadisk, Strike Commander + speech, Eye o/t Beholder 3, Freddy Pharkas, Prince of Persia 2, Pepper's Adventures in Time, Syndicate, X- Wing, Lemmings 2 tegen jouw Privateer, Lands of Lore, Cyberrace, Doom, Maniac Mansion 2, Lost in Time, Tornado, Betrayal at Krondor. Ook alleen origineel! Tel. 01620-55578 alleen in het weekend.

Mijn originele Laura Bow 2 (The Dagger of Amon Ra) ruilen tegen Inca, KQ 6, Strike Commander of ander origineel nieuw spel. Tel. 038-656892 (Rob).

Ik heb Utopia en Might & Magic 3. Ik zoek Shadow President en Castles 2. Alleen origineel! Tel. 03465-64627 (Patrick).

Mijn originele Empire de Luxe (3.5") tegen Civilization, Underworld 1/2, Historyline, Star Control 2 of Laser Squad. Ook alleen origineel. Tel. 08360-24917

Mijn Spellcasting 201 tegen jouw Spellcasting 301 of Monkey Island 2. Mijn Indy 4 of Castles 2 tegen jouw Laura Bow 2, Bat 2, Cobra Mission of Crusaders o/t Dark Savant. Alles alleen origineel! Tel. 02990-20093.

Mijn KQ6, Castles 2, Eye o/t Beholder 3, SimLife, Wild Places CD-ROM, Mammals CD-ROM, PC-Sig CD-ROM tegen jouw Might & magic 4/5, Wayne Gretzky Hockey 3, The Legacy, Inspecteur banaan (alleen tegen Wild Places of PC-Sig), Unlimited Adventures, The 7th Guest. Tel. 03480-20198 na 16.30 (Lucas).

Ik wil ruilen Freddy Pharkas en Star Trek 25th Anniversary tegen PQ4, F15-3 of ander leuk spel. Alleen origineel met handleiding. Sebastiaan Bom, Teteringen, tel. 076-711098.

Ik heb Alone i/t Dark, X-Wing, Falcon 3.0, PQ1 VGA, PQ3, ATAC, Civilization, Gunship 2000, Creepers, V for Victory deel 2 en 3, Hook, Comanche Max. Overkill, Div. MOD's en GIF's tegen jouw Strike Commander, F15 SE3, Falcon 3.0 Operation Flight Tiger, WC1 en 2, Ultima Underworld, Harrier Jump Jet, Michael Jordan in Flight, A-Train, Shadow President, AdLib drivers. Alleen originele software 3.5" of 5.25". Bel of schrijf: Martijn Pollmann, Vogelweide 4, 3941 NA Doorn. Tel. 03430-14986 na 17.00 uur.

Mijn originele Falcon 3.0 en OFT met handleiding tegen een leuk en nieuw adventure. Bel 080-445859 en vraag naar Michel.

Mijn originele LucasArts Classics (Maniac Mansion, Zak MacKraken, Indy 3, Loom, Monkey Island) tegen jouw Syndicate, Stunt Island of ander gaaf spel. Alleen origineel met handleiding. Tel. 03435-73918 (Martijn).

Ik heb origineel en kompleet met handleiding: Police Quest 3, Darkseed, Inca, Indy Jones Fate of Atlantis, Drakkhen, Laura Bow 2, Budokan, King's Quest 6, Alone i/t Dark. Dit en meer te ruil tegen: The Legacy, Island of Dr. Brain, Legends of Valour, Betrayal at Krondor, Heart of China, Prince of Persia 2, Strike Commander, Eco Quest 2, Eye o/t Beholder 3, Cobra Mission, Might & Magic 4 en/of Soundblaster Pro Deluxe. Ook alleen origineel en kompleet. Tel. 03451- 14951 tussen 21.00 en 23.15 uur.

Ik heb Lemmings, Indy 500, Search for the King, Spellcasting 101, Lure o/t Temptress (evt. ook te koop). Ik zoek Cobra Mission, Siege, Larry 5, Future Wars of andere adventures. Alles alleen origineel en kompleet met handleiding. Tel. 05190-97189.

Mijn originele Lost Files of Sherlock Holmes kompleet met handleiding tegen jouw Car and Driver, Crazy Cars 3 of andere mooie racesim., flightsim. of adventure. Evt. tegen meerdere oude racespellen. Alleen origineel en kompleet. Dennis Braggaar, p/a P. v. Anrooystraat 30, 2324 XC Leiden.

Mijn originele en komplete Quest for Glory 3, History Line, Ringworld, AdLib tegen jouw X-Wing, Harrier Jump Jet, KQ6, F-15/3, Race into Space, Lemmings 2. Mijn Gunship 2000, Utopia tegen jouw Megafortress, Great Naval Battles. Tel. 01720-73790 na 16.00 uur.

Mijn X-Wing tegen jouw Legacy en mijn Ultima Underworld (The Stygian Abyss) tegen jouw Underworld 2. Alleen origineel en kompleet in doos. Tel. 03451-17621 na 18.00 uur.

Mijn Monkey Island 2, X-Wing tegen jouw Underworld 2, Might & Magic 5, Strike Commander. Alles origineel met handleiding. Tel. 050-779194 (Bas).

DIVERSEN

Wie kan mij helpen aan Software Gids nr. 2, 5, 7 en 9 tegen vergoeding. Tel. 050-186178, Klaas Siert.

Software Gidsen 1 t/m 6 in één koop FL. 30,= incl. verzendkosten. Tel. 05209-2006 na 19.00 uur (Harry).

Gezocht PC/AT gebruikers voor het uitwisselen van tips etc. (evt. Soundblaster PRO). Schrijf naar Joris Hermens, Prof. Schermerhornlaan 18, 5707 KZ Helmond. Tel. 04920-22702.

Gezocht: tips en/of codes voor het VGA arcade spel Nicky Boom. Uitgegeven in 1992 door Microids. Ruud Veerkamp, Ridderkerkpad 5, 6843 JV Arnhem.

HELP!!

Wie weet hoe ik bij PRINCE OF PERSIA 2 de vlam kan pakken of uit kan maken? Tel. 080-445859 (Michel).

Ik zit vast met STAR CONTROL 2. Weet iemand de naam en coördinaten van het zonnenstelsel waar het beest is om de SHOFIXITI te bevrijden van Admiral ZEX (van VUX INTRUDER)? Tel. 01883-17769.

Eye o/t Beholder 2: ik ben op de 2e verdieping van de blauwe toren. Hier lukt het me niet om bij nr. 32 te komen. Ik heb de handels bij nr. 30 en 31 al op tal van manieren omgezet maar de glazen wanden gaan niet open. Ook bij nr. 28 lukt het me niet om er voorbij te komen. Ik ben hierbij uitgegaan van de tips en kaarten in Software Gids nr. 14 op blz. 45. Frank Rieteco, Burg. van Houtestraat 29, 4501 CD Oostburg.

Eye o/t Beholder 2: wie kan mij helpen in het level waar je 'doomed' bent. Ik kom niet voorbij de kamer waar je je spullen op de 'pressure-pads' moet leggen.

Ultima 6: ik heb alle shrines bevrijd, ik heb het gargoyle amulet maar weet niet hoe ik bij de Codex kom. Tel. 03408-84541 na 16.00 uur.